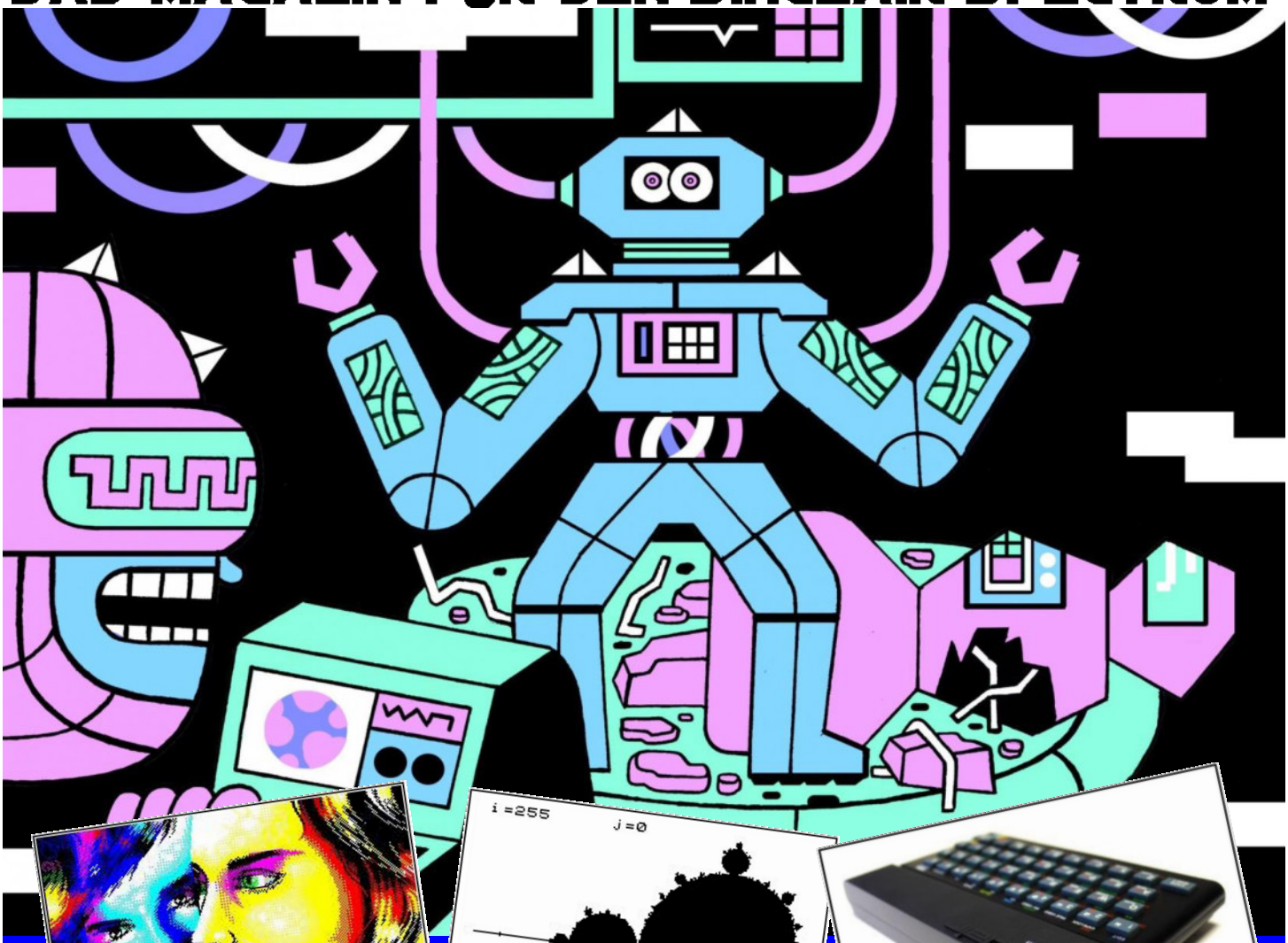
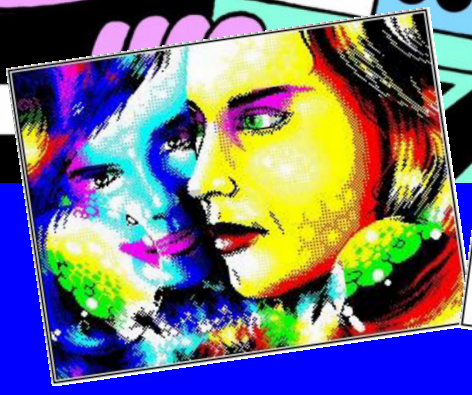
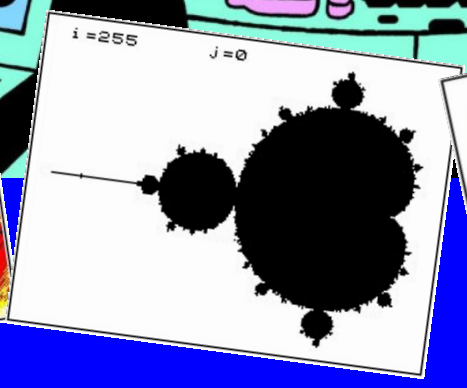
SUC-SESSION

DAS MAGAZIN FÜR DEN SINCLAIR SPECTRUM







- Der ZX Spectrum Recreated
- Spectrum+3 und DivIDE
- »Freaks« - nicht ganz ernst gemeint…
- News
- Adventure-Lösung »Excalibur«
- »Cyrus IS Chess«
- 1. Spectrum – Treffen in Sonnenbühl - eine Nachlese
- Und vieles mehr …

DIE

222.

AUSGABE IHRES MAGAZINS

FÜR ABONNENTEN MIT SCENE+ UND DISKETTE/KASSETTE

DIE NEUESTEN UND BESTEN PROGRAMME GLEICH MITGELIEFERT

VORWORT

Liebe SUC-Session Leser,

hier ist die zweite Ausgabe der »SUCSession«, die meinem Computer entsprungen ist. Leider hat sich diese Ausgabe, zumindest aus meiner Sicht, um einen Monate verspätet, hat mich doch ein gesundheitliches Problem gänzlich überraschen getroffen. Zwei Wochen Krankenhaus, OP und anschließende Rekonvaleszenz, es war sehr anstrengend und überaus schmerzhaft. Das ist jetzt aber, zum Glück, fast überstanden. Das Leben geht weiter und die SUC-Session hat mich wieder.

In der Spectrum-Szene hat sich einiges getan. Mein persönliches Highlight war das Treffen am 21. April diesen Jahres, das ich, mit tatkräftiger Unterstützung von Thomas, organisiert habe. Den Beitrag zum Treffen findet ihr im Heft. Der *»Spectrum Next«* scheint sich auf die Zielgerade zu begeben, es ist spannend, was uns mit dem neuen, noch einmal überarbeiteten Gerät im eigenständigen Gehäuse erwartet. Don Dindang hat den *»Harlequin«* weiter entwickelt. Er heißt jetzt *»ZX Spectrum Nuvo«* und hat ein SD-Karten-Slot auf der Platine. Ich habe mir eine Platine gekauft und werde sie, wenn die kalte Jahreszeit angebrochen ist, bestücken und in Betreib nehmen.

Ich möchte mich bei den Leuten bedanken, die an diesem Heft mitgearbeitet haben. Es hat mehr Seiten als SUC 74, außerdem trägt es eine neue Nummerierung. Thomas erklärt, warum – man kann sicherlich trefflich drüber diskutieren. Die Nummerierung lehnt sich jetzt an die Lose-Blatt-Sammlung des *»User Club Wuppertal«* an. Im Impressum wird die alte Nummerierung noch eine Zeitlang mitgeführt, zur Orientierung.

An dieser Stelle auch noch einmal der Aufruf und die Bitte zur Mitarbeit. Wir könnten Artikel und Syntax-Beschreibungen der neuen Befehle des »Spectrum Next« gebrauchen.

Wie dem auch sei: wir, die Mitarbeiter an diesem Heft, wünschen euch viel Spaß beim Lesen. Wir haben uns, wie immer, viel Mühe gegeben.

Viele Grüße, Joachim Geupel

INHALT

Vorwort, Impressum 2
Leserbriefe 3
News in Kürze 6
Die Suche nach der perfekten Nummerierung .. 7
Spectrum +3 und DivIDE Enjoy 8
Der ZX Spectrum Recreated 9
»Cyrus LS Chess« Programmbeschreibung 12
Das 1. Sonnenbühl-Treffen - Nachlese 22
Artikel im Reutlinger General Anzeiger 25
MultiPaint & PixelPolizei 27
Was es so alles gibt... Eine Satire 28
Adventure Lösung »Excalibur« 33
Software 2016 35
Werbung im Jahr 2018 43
Basic Gimmick 43

IMPRESSUM

Das **SUCSession**-Magazin erscheint in Deutsch und in Englisch und kann beim **SpectrumUserClub** zusammen mit dem Disk Magazin **SCENE+** abonniert werden.

Redaktion **SUCSession 222/75**:
Joachim Geupel & Thomas Eberle

Redakteur **SCENE+**: Mirko Seidel

Clubleitung:
Mirko Seidel, Adresse: Birkenweg 8
89197 Weidenstetten
email: mirko.seidel1@gmail.com

Mitarbeiter an diese Ausgabe sind:

Joachim Geupel	Joa.Geu@Joggysite.de
Thomas Eberle	thomas.eberle@sintech-shop.de
Mirko Seidel	mirko.seidel1@gmail.com
Harald Lack	
Ben Versteeg	

Wir danken allen Helfern für ihre Beiträge!

LESERBRIEFE

Liebe Freunde des ZX Spectrum!
Zur letzten Ausgabe erreichten uns sehr viele Rückmeldungen, sehr viel Lob, aber wenig Fragen. Wenn ihr zu irgendeinem Artikel Rückfragen habt, euch eine Information fehlt oder ihr eine hinzufügen wollte, zögert nicht uns schnell eine e-mail zu schreiben. Wir freuen uns über jede Rückmeldung.

Hier einige Meldungen:

Hallo ihr drei,
das PDF ist angekommen und richtig gut geworden! Bin sehr dankbar, dass ihr die Vega+ Geschichte mal belichtet habt, ich hatte bei den vielen emotionalen Darstellungen völlig den Überblick verloren!
Dieter Hucke

Hallo Dieter,
wir sind natürlich keine professionelle Redaktion und auch nicht frei von Emotionen. Dennoch haben wir viel recherchiert um hier tatsächlich einen regelrechten Kriminalfall aufzudecken. Dazu kommt noch das andere Magazine bewusst nichts darüber berichten wollten, teils auch um einen großen Werbekunden (Koch Media vertreibt den C-64 Mini) nicht zu verärgern. Soviel also zu unserer freien Pressewelt. Trotz alledem, der VEGA+ wird gerade versendet und die Ermittlungen der Polizei dauern auch an, letztlich wird alles ans Licht kommen.

Hallo Thomas!
danke! Die neue Ausgabe ist super geworden. Macht großen Spaß das Magazin zu lesen. Allen Beteiligten, natürlich auch Joachim, ein großes Dankeschön!
Ich kann auch künftig den einen oder anderen Artikel von D→E übersetzen, großer Zeitdruck (wenige Tage) oder technischer Anspruch (ich habe fachlich keinen/wenig Plan vom Programmieren und von weiterführenden Elektroniksachen wie Schaltungen etc.) darf aber nicht sein.

Viele Grüße, Stefan Schomburg

Vielen Dank für das Angebot Stefan. Tatsächlich haben wir auch die englische Ausgabe relativ schnell hingekriegt dank der Unterstützung einiger Leser. Dass aber gerade du keine Ahnung haben willst von Elektronik, kann ich so nicht glauben. Ich schreibe selbst über alle Themen und hab von Allen wohl am wenigsten Ahnung, die tiefgehend ist. Aber ich kann schreiben, glaube ich zumindest.

Hallo Thomas,
es ist wieder eine tolle Ausgabe und ich freue mich schon auf viele weitere, es ist schön, daß sie jetzt öfter erscheinen soll.
Viele Grüße, Rainer Kappler

Hallo Rainer und vielen Dank für das Lob!
Als Neu-Leser kennst du die Vergangenheit nicht, aber tatsächlich ist die SUC-Session in den letzten Jahren nur 1-2 x erschienen und wir werden dieses Jahr auf jeden Fall 3 x (wie geplant) erscheinen, somit ist also das Versprechen auf jeden Fall wieder öfter zu erscheinen auf jeden Fall eingelöst. Ich gebe aber auch zu, ich habe die Tage durch die alten Hefte geblättert... wie ich es jemals geschafft habe das Magazin sogar monatlich zu erstellen, ist mir ein absolutes Rätsel. Zumal anfangs sogar noch auf dem Spectrum DTP (Speicherplatz für max. 1 Seite)... unglaublich und heute mir unmöglich.

Hallo Thomas,
Besten Dank für das Magazin. Alles gut angekommen. Wieder sehr interessant. Noch schöner wäre es, wenn künftig auch mal Betadisk-Format unterstützt würde. Ansonsten alles top.
Beste Grüße,
Klaus-Peter Casper

Hallo Klaus-Peter, danke für die Anregung. Keineswegs ignorieren wir aber Beta-Disk. Aber wir erhalten einfach keine Beiträge dazu und auch bei der eigenen Suche nach Neuheiten stoßen wir auf nichts in diesem Bereich. Zwar ist TR-DOS in den ehemaligen GUS-Staaten weit verbreitet, aber etwas wirklich neues entsteht dort auch nicht, im Gegenteil, während früher Software dort nur auf TR-DOS Disk erschien, erhalten wir heute TAP – Versionen ebenfalls. Was die SCENE+ angeht, wird diese nicht auf BETA-DISK produziert, weil es keine Nachfrage danach gibt. Wir haben auch leider keine

Leser in Russland und auch wenn BETA-DISK in Deutschland mal recht verbreitet war, ist es heute nicht mehr so. Am meisten User benutzen bei uns übrigens OPUS, zusammen mit +D. Die Zunahme an OPUS-Usern ist ein verwunderliches Phänomen der letzten Jahre. Trotzdem ist die Zahl der Abonnenten die ein Emulator File, also TAP-Format, bekommen höher, als die Zahl der User echter Disk-Systeme insgesamt. Dies stellt langsam unser Konzept in Frage, das ja auch beinhaltet Programme auf Disk zu konvertieren. Es ist gut möglich das mit dem Erscheinen des Spectrum Next dann die Nachfrage nach Software auf Disk-Systemen völlig erlischt und der Download zunimmt oder Software auf SD-Karten versendet wird. Wir werden sehen.

Hallo Thomas,
die SUC Session 74 ist gut bei mir gelandet. Habe mich gleich drauf gestürzt. Großes Lob an die Redaktion - freu mich schon auf die nächste Ausgabe. :-))
Liebe Grüße, Harald Lack

Hallo Harald,
das Warten hat ein Ende, hier ist die nächste Ausgabe. Und wie immer auch mit Artikeln von dir. Danke auch dafür.

Hallo Thomas!
Ich habe mir die SUC-Session 74de heruntergeladen und erfolgreich als Broschüre im A5-Format in guter Qualität ausgedruckt. Die enthaltenen Beiträge sind, wie immer, interessant. Vielen Dank dafür.
Tschüss, Norbert Opitz

Sehr schön, Norbert.
Allerdings ist das Heft ursprünglich in A4 konzipiert, was ein Wunsch unserer Leserschaft war um das Heft lesbarer zu gestalten. Das A5 Format ist sicher auch lesbar und vielleicht auch praktisch zum Mitnehmen, aber doch anstrengender für die Augen. Aber der Vorteil ist natürlich, dass es jeder so drucken kann wie er will.

Hallo Thomas,
sorry, dass ich mich jetzt erst melde. Ich habe die SUC-Session in gedruckter Form per Post erhalten. Auch die E-Mail mit dem Link zum Magazin ist angekommen.
Vielen Dank für euren sensationellen Einsatz.
Viele Grüße, Bodo Langer

Vielen Dank. Es ist uns wirklich eine Hilfe und auch eine Bestätigung von euch zu hören. Zwar denken wir uns, dass ihr das Heft nicht abonniert weil ihr einfach Geld loswerden wolltet, trotzdem tut es einfach gut zu hören das unser Heft auch gelesen wird.

Hallo Thomas,
vielen Dank für Deine ehrlichen Zeilen. Ich werde heute noch den Betrag an Mirko überweisen. Ich hätte auch gerne weiterhin Paket 1.
Hast Du auch mal daran gedacht, die Disketten und Infos über Hermes zu versenden? Laut meiner Frau ist das nicht teurer als DHL. Gestern Abend habe ich nochmal an DHL geschrieben, und Ihnen den Sachverhalt mit den Disketten erklärt. Aber noch habe ich keine Rückmeldung erhalten.
Bis bald!
Gruß Lothar Ebelshäuser

Leider hat Lothar immer wieder Probleme das Disketten bei ihm ankommen die unleserlich sind. Wir sind uns natürlich nicht sicher ob alle User die Disketten ausprobieren und dann wirklich bei Nicht-Funktion reklamieren, aber bei uns kommt immer nur eine Reklamation an und das ist die von Lothar.
Die Disketten werden allerdings nicht mit einem Paketdienst verschickt, das wäre mit mind. 3-4 Euro kosten verbunden und viel zu teuer. Daher versenden wir als Brief zu 0,85 Euro innerhalb Deutschlands. Im Ausland kostet es sogar 3,70 Euro, das ist teurer als das bezahlte Abo-Anteil. Aber wir haben nur wenige Diskettenabonnenten im Ausland und ab September wird es eine günstigere Versandmöglichkeit geben. Dein Schreiben an DHL kann also nichts bringen, wenn überhaupt müsstest du dich an die Deutsche Post wenden. So ein Konzern interessiert unsere Diskette aber nicht. Wir haben in deinem Fall schon festgestellt, dass es genügen kann, die Disketten mit Alufolie zu schützen. Warum das aber nur bei dir der Fall ist, kann an einer bestimmten Postprüfstelle liegen die

auf dem Transportweg zu dir liegt. Vielleicht haben hier andere Leser in der Vergangenheit ähnliche Erfahrungen gemacht.

Hi! Habs bekommen!
Großartig gemacht mit den Übersetzungen, wirklich cool.
Alan Petrik

Hallo Factor6,
wir hatten in der letzten Ausgabe tatsächlich noch eine Prüfstufe eingebaut, das gesamte Heft wurde also noch Gareth Perch Probe gelesen. Nicht alles ist jetzt so wie es ein Engländer auch gemacht hatte, er meinte das Heft habe seinen besonderen Charme dadurch, dass es eben doch ein deutsches Magazin ist und übersetzt wurde. Diesen Charme wollte er nicht zerstören, einige Korrekturen hat er aber doch gemacht, so dass wir insgesamt sehr zufrieden sind.

Hallo Thomas,
als ich die erste SCENE + -Diskette (Opus Discovery-Version, Kompliment dafür) bekam, stellte ich fest, dass sie so konfiguriert war, dass sie in einem DS DD 720k-Laufwerk als Laufwerk 1 funktionierte.
In der Discovery-Standardkonfiguration (zumindest in meiner Konfiguration) ist jedoch Laufwerk 1 ein SSD 180k (offizielles Laufwerk von Opus Supplies Ltd.) und ein zusätzliches DS DD 720k Laufwerk ist als logisches Laufwerk 2 konfiguriert.
Das habe ich so beibehalten um die Kompatibilität mit Discovery-Software zu erhalten, die auf SS SS 180k-Standarddiskette verteilt wird.
Die Ausführung der SCENE + DS DD 720k-Festplatte führte daher zu Fehlern, da alle Dateien gesucht wurden, die vom logischen Laufwerk 1 geladen wurden.
Die Lösung kam erneut vom Spectrum Discovery Club Newsletter PDF (S. 331).
In Ausgabe 9 (Oktober 1988, vor gerade mal 30 Jahren) erschien ein kleines Programm von Christoph Idstisten aus Westdeutschland (ja, 1988 gab es noch zwei „Deutschland“) mit dem Namen DRIVE CHANGE, der beim Laden die logischen Laufwerke von Spectrum und Reverse Discovery zurücksetzte (1 wird) 2 und 2 wird 1).
Ich starte dieses Dienstprogramm vor dem Laden von SCENE + DS DD 720k und alles ist in Ordnung, weil mein DS DD 720k Laufwerk als logisches Laufwerk 1 verhält.
Hier ist es sein kurzes Programm:

```
10 DEF FN a()=CODE INKEY$#4+256*CODE
   INKEY$#4:
   OPEN #4;"CODE ":
   POINT #4;8192
20 POINT #4;FN a()+10:
   LET adr=FN a()+1:
   POINT #4;adr
30 LET da1=CODE INKEY$#4:
   LET da2=CODE INKEY$#4:
   RANDOMIZE CODE INKEY$#4
40 LET db1=CODE INKEY$#4:
   LET db2=CODE INKEY$#4:
   POINT #4;adr
50 PRINT #4;CHR$ db1;CHR$ db2;:
   RANDOMIZE CODE INKEY$#4:
   PRINT #4;CHR$ da1;CHR$ da2;:
   CLOSE #4:
   NEW
```

Ich hoffe das hilft allen Opus-Usern mit demselben Setup wie ich.
Grüße aus Italien,
Carlo Malantrucco

Hallo Carlo, ich freue mich über dein Engagement. Da wir auch ein Club sind für die verschiedenen Disksysteme des Spectrum, ist es auch immer interessant etwas über die Eigenheiten der Systeme zu erfahren. Tatsächlich wurde die Opus ja mit 180k ursprünglich ausgeliefert, die meisten User haben dann eine 720k Erweiterung gemacht, ob als 1. oder 2. Laufwerk. Auch ich war damals Opus User bevor 1995 ein MB02 folgte. Meine Opus steht auch noch hier, aber mit zwei 720k Laufwerken. Ursprünglich hatte ich auch ein Disk-Wechselprogramm eingesetzt, dann irgendwann 180k und 720k Laufwerke getauscht um dann später das 180k ganz zu ersetzen. Irgendwie bin ich davon ausgegangen das es jeder so gemacht hat. Du bist aber der Beweis, dass es nicht so ist, daher hilft das Programm jetzt jedem der noch kein Disk-Wechselprogramm in der Sammlung hatte.

Leserbriefe an Thomas per Email :

thomas.eberle@sintech-shop.de

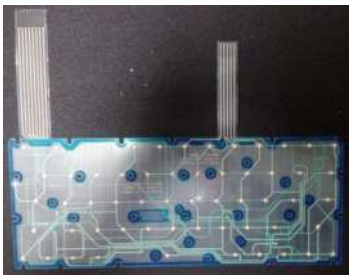
NEWS IN KÜRZE...

Vega+ mit einem Minus

Das Gute ist: Nach über zwei Jahren Wartezeit erhalten die ersten 400 Backer (Investoren) nun dieser Tage den VEGA+ in der neuen Version. Warum nur 400 von 4500? Durch das ganze hin- und her im Streit mit den ehemaligen Teilhabern von Retro Computers Limited musste neu sichergestellt werden, dass für alle versprochenen 1000 Programme auch wirklich die Erlaubnis der Rechteinhaber der Software vorliegt. Eigentlich sollte eine Firma darüber eindeutige Unterlagen haben. Da diese aber offenbar nicht vorliegen, holt man das jetzt nach. Unter den Investoren hat man nachgefragt, wer denn Interesse hat, den VEGA+ mit nur wenigen Spielen zu erhalten - und nur diese kamen überhaupt in den Topf für die erste Aussendung. Dazu noch hat man sich dazu entschieden, erstmal mit einer kleineren Aussendung zu beginnen, um noch nachjustieren zu können, falls beim ersten Feedback irgendwas auffällig ist. Es ist nicht unüblich genauso vorzugehen, selten produziert ein Hersteller in der ersten Version gleich Geräte um den ganzen Markt auf einmal abzudecken. Im Hinblick darauf das aber die Backer schon sehr lange warten, wäre es nicht falsch gewesen nun gleich mit der gesamten Auslieferung zu beginnen. Der Markt ist ja eventuell viel größer und so stehen weitere Produktionen sowieso an. (Bild unten die alte V1, oben die neue V2)

Die NEXTEN Millimeter

Das Umfeld um den Spectrum NEXT ist wesentlich ruhiger als z.B. beim VEGA+. Ein Grund ist natürlich die Informationspolitik, mit der die Backer (Investoren) ständige Updates erhalten. Gerade wurde die Tastaturfolie produziert und es geht

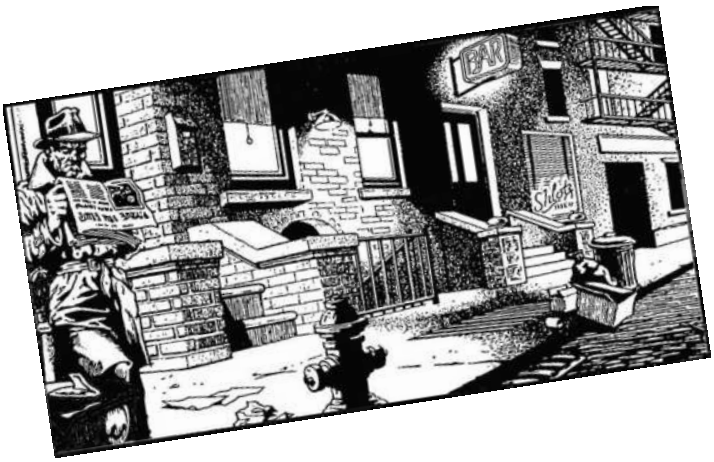


noch um einige Feinheiten beim Gehäuse. Nach einem letzten Test gibt es dann das grüne Licht für die Massenproduktion.

MB03+ Ultimate

Das MB02 wurde Anfang der 90er in der Slowakei entwickelt. 8BC hat dann die Produktion übernommen und etwa 50 Geräte produziert. Danach gab es noch Nachbauten, die meisten wohl von unserem Ingo Truppel.

Nun gibt es Gedanken das ganze wieder aufleben zu lassen in Form eines Updates. Neue Technik macht es möglich: das MB03+ Ultimate wird kleiner durch FPGA und modular aufgebaut. Auch Floppy-Support ist über Modul dann möglich. Neben dem DMA, bereits eingebautem IDE mit CF-Card Buchse und sehr guten wie bekanntem Betriebssystem, werden wohl auch die Soundmöglichkeiten erweitert (Turbosound, saa1099, Soundrive / Stereo-Covox) Klingt als hätte man alles bedacht, jetzt muss es noch realisiert werden.



Tschechische Magazine

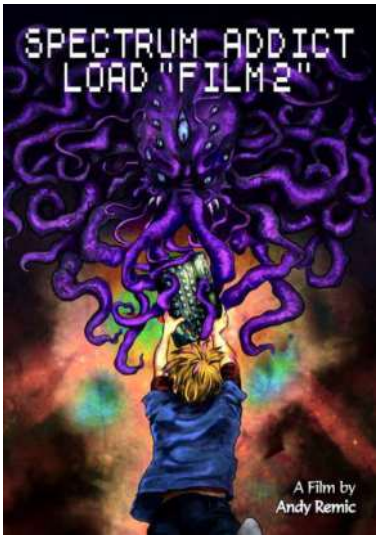
Die bekannten Magazine »Proxima Magazin« und »ZX Magazin« die seinerzeit professionell erstellt wurden, gibt es nun wieder zum Download. Die bisherigen Seite wurde eingestampft, dafür jetzt eine neue: *http://www.zxm.cz/*

Die Sprache ist nicht so verbreitet wie Englisch, aber die Magazine sind sehr interessant.

Meister der TAP-Files

MB02 Freunde freuen sich, TAPMASTER hat ein Update bekommen. Dieses Utility macht aus dem Emulator-Format wieder richtige Spectrum-files, so dass diese mit BS-DOS verwendet werden können. Die neue Version 3.0 kann mehrere Files auf einmal umwandeln, kann den Speicherort der Spectrum-Files verändern und man sieht immer wie weit der Vorgang schon fortgeschritten ist. Zu verdanken haben wir die neue Version HOOD und man kann sie auf seiner Webseite herunterladen: *https://hood.speccy.cz/dwnld/TAPmasterinf.htm*

Neuer Spectrum-Film



Nach dem ersten Film »Spectrum Addic« steht Andy Remic nun vor der Fertigstellung seines zweiten Films Spectrum Addict LOAD “FILM2” . Den ersten Film hab ich nicht gesehen, die Bewertungen sind aber sehr gut und es geht natürlich um den Spectrum und warum man Fan davon sein muss, mit Interviews von bekannten Spectrum-Personen aus der Vergangenheit und Gegenwart. Wer sich den Film noch sichern will:

http://www.remicmedia.com/speccyaddict/

DIE SUCHE NACH DER PERFEKTEN NUMMERIERUNG

Hallo Leute,

heute schreibe ich Geschichte, SUC-Geschichte, den es gilt herauszufinden, welche Ausgabe wir den aktuell haben. Hintergrund ist, dass die SUC-Session unter dem aktuellen Chefredakteur Joachim wieder häufiger erscheint, häufiger als die Scene+ es wohl je schaffen wird. Deswegen müssen wir unser gesamtes Konzept ändern und das Magazin von der Diskette lösen.

Der Spectrum-User-Club wurde bereits 1983 in Wuppertal gegründet. Die Ausgaben 1 bis 117 (1993) wurden von Rolf Knorre herausgebracht, am Schluss war es nur eine kleine Blattsammlung, von Mitgliedern erstellt und von ihm lediglich zusammen kopiert. Die Nummerierung stimmte da schon nicht mehr, zweimal hatte Rolf Knorre unbewusst die Nummer nicht geändert, und so war er bei Nummer 115 und ich habe ab April 1994 mit Nr. 116 weitergemacht. Den Fehler bemerkte ich bald und korrigierte dies. Bei Ausgabe 186 unterlief mir derselbe Fehler und so bekam die Ausgabe 04/2001 ebenfalls die Nummer 186 anstatt 187. Der Fehler wurde fortgeführt. In Ausgabe 05/2003 (197) geschah nochmals dieser Fehler wurde aber mit der Ausgabe 201 korrigiert (so gibt es keine Ausgabe mit dem Aufdruck »200«). Die Nummerierung wurde noch 10 Ausgaben weitergeführt bis dann bei Ausgabe 210 (was eigentlich hätte 211 sein müssen) im August 2007 Schluss war mit der SUC-Session.

Die Idee war, dass der Spectrum-Profi-Club sein damals erfolgreiches Magazin weiterführt, während wir uns auf das Diskettenmagazin konzentrieren können. Aber es kam anders. Der Macher des Spectrum-Profi-Clubs, Wolfgang Haller, erlitt einen Schlaganfall und zunächst halfen wir sogar mit einer Ausgabe des Profi-Clubmagazins aus. Es entstand eine Lücke, die wir wieder füllen wollten, auch wenn nach einiger Zeit das Magazin des Proficlubs von Leszek Chmielewski weitergeführt wurde (aber mit weniger Ausgaben und mit immer

längeren Erscheinungsabständen). In der Folge gab es einige reine Newsletter zur SCENE+ bis dann im Jahr 2010 aus dem Newsletter wieder ein kleines Magazin mit dem Namen *»SUC-Session«* wurde. Aus dieser *»SUC-Session«* wurde nach sechs Ausgaben Ende 2015 das DinA4 Heft in der heutigen Form. Wir hatten hier zunächst die Nummerierung des Newsletters beibehalten, der sich an der Nummer der »*SCENE+«* anglich. Wir haben also 211 Ausgaben des Spectrum-User-Clubmagazins und *»SUC-Session«* + sechs Ausgaben der *»SUC-Session«* als Newsletter und dann bislang vier Ausgaben seit der Wiedergeburt der *»SUC-Session«*, so dass diese Ausgabe nun die Nummer »222« erhält.

Es ist nicht ausgeschlossen, dass noch ein Fehler aus der Wuppertaler Zeit herauskommt, da nicht mal ich alle Hefte habe. Aber nach jetzigem Stand der Recherche ist diese Ausgabe hier eine Schnapszahl.

Prost!

Thomas

SPECTRUM+3 FLOPPY UND DIVIDE INTERFACE

Spectrum +3 Floppy und DIVIDE Interface

von Ben Versteeg

Ich werde oft gefragt, ob man die +3 Floppy immer noch verwenden kann, wenn das DivMMC Enjoy (Eine Divide-Version, die von Ben produziert wird) angeschlossen ist.

Also schauen wir mal:

Zugriff auf die Floppy vom normalen +3

Um Zugriff auf die Floppy zu haben, benötigt man die Kommandos die im +3 Basic verfügbar sind. Im 48k Modus sind diese Befehle nicht verfügbar. Man benötigt also +3 BASIC.

ESXDOS und USR0 Mode

ESXDOS ist die Firmware des DivMMC Interface. Momentan unterstützt es nur 48k Basic in USR0 Mode. USR0 Mode bedeutet man hat den vollen 128k Speicher und 3 Kanal AY-Sound, aber kein +3 BASIC.

ZX Spectrum 128, +2 und +2A

Der schwarze Spectrum +2A nutzt dasselbe ROM wie im +3, also auch das +3 BASIC. Der Spectrum 128 und +2 (grau) nutzt 128k BASIC. Beide Basic-Varianten sind ausgeblendet, wenn das DivMMC angeschlossen und mit ESXDOS gebootet wird.

Wird ESXDOS das 128 BASIC oder +3 BASIC in Zukunft unterstützen?

Es sieht nicht so aus. Der Fokus liegt auf neuen Erweiterungen wie RTC (Echtzeit-Uhr) Unterstützung und längere Filenamen. Es sind auch nicht viele Leute dabei zu entwickeln, daher geht es nur langsam voran, zumindest nicht so schnell wie viele sich das wünschen würden.

Also kann nun das +3 Laufwerk mit DivMMC Interface genutzt werden oder nicht?

Ja, es ist möglich, aber nicht leicht und sehr eingeschränkt. Im Moment ist die einzige Möglichkeit, das +3 BASIC mit DivMMC zu nutzen, ein +3e ROM. Das +3e ROM hat seinen eigenen Weg eine SD-Karte zu formatieren und zu nutzen. Es ist sehr viel komplexer zu nutzen als ESXDOS und unterstützt keine .TAP- oder Snapshot-Files. Aber… wenn jemand sogenannte DOT-Befehle programmiert, die die +3 Floppy ansprechen, wäre das großartig. Der DOT-Befehl ist eine Erweiterung der BASIC-Befehle. Die Hardware ist vom Prinzip her vorhanden und auch ansprechbar, also sollte es auch nutzbar sein. Vielleicht komme ich eines Tages dazu.

DER ZX SPECTRUM RECREATED

Wir erinnern uns: Der *ZX Spectrum Recreated* war ein Crowdfunding-Projekt von Elite. Das Ziel war, wie bei allen Crowdfunding-Projekten, genügend Geld zusammen zu bringen, um ein Projekt zu finanzieren; in diesem Fall dem ZX Spectrum einen Neustart in modernem Gewand zu ermöglichen. Der *ZX Spectrum Recreated* ist auch erschienen. Die Werbevideos zeigten enthusiastische Gamer, die am Tablet-PC oder auf dem Smartphone Videospiele spielten, den *ZX Spectrum Recreated* vor sich auf dem Tisch liegend oder im Zug auf der Tastatur herum hackend.

Wenn man heute im Internet nach dem *ZX Spectrum Recreated* sucht, findet man eher die Schlagzeile »*When Kickstarters go bad: chasing down the Recreated ZX Spectrum*«.

Das hat der *ZX Spectrum Recreated* aber eigentlich nicht verdient.

Das Konzept ist das einer Bluetooth-Tastatur um Gehäuse eines ZX Spectrum 48. Der eigentliche ZX Spectrum läuft auf dem Tablet-PC, dem Smartphone, einem Gerät von Apple, unter Windows oder Linux; wobei Windows10… – aber dazu weiter unten mehr.

Die Bluetooth-Tastatur namens *ZX Spectrum Recreated* kann tatsächlich als eine Solche verwendet werden. Das Werbevideo zeigt den gleichen Herrn, der zuvor im Zug gespielt hat, vor einem Monitor sitzend und mit mehr oder weniger kampfhaft ernsten, vielleicht auch leicht amüsiertem Gesichtsausdruck vor einem Monitor sitzend auf dem Recreated einen Text schreibend. Ja! Das funktioniert tatsächlich! Es ist aber zugegebener Maßen etwas umständlich. Die Tastatur des *ZX Spectrum Recreated* bietet nicht wirklich dem Komfort, den im Allgemeinen eine gebräuchliche Bluetooth-Tastatur bietet – aber es funktioniert!

Äußerlich gleichen sich der *Spectrum48* und der *Recreated* sehr. Natürlich hat der *Recreated* keinen herausgeführten Edge Connector auf der Rückseite. Ebenso fehlen die EAR-, die MIC-Buchse und der 9V-DC Anschluss. Einen HF-Ausgang sucht man ebenfalls vergeblich. Dafür sind zwei Schalter, ein Taster, eine Micro-USB-Buchse und eine mehrfarbige LED zu finden, welche den Status anzeigt.

Für die Spannungsversorgung sorgen zwei Mignon-NiMH-Akkus, Akkus der Größe AA. Alternativ kann ein 5V-USB-Netzteil angeschlossen werden.

Bedienung:

Auf der Rückseite, an der Position, die bei einem originalen Spectrum48 vom Video-Modulator und den Buchsen EAR und MIC eingenommen werden, befinden sich das Bedienteil der *Recreated*. Dort sind der ON/OF-Schalter, die Status-LED, die Pair-Taste, der Umschalter Layer A-B und die USB-Buchse zur Spannungsversorgung zu finden.

Schalter »ON/OFF«

Der Schalter »ON/OFF« erklärt sich von selbst. Hier wird der *Recreated* ein- und ausgeschaltet. Trotz USB-Buchse kann der *Recreated* nicht direkt an einen Computer angeschlossen werden, es sei denn, um die Akkus aufzuladen.

Die »Status«-LED

Die Stastus-LED zeigt an, was der *Recreated* gerade macht. Unmittelbar nach dem Einschalten leuchtet die LED für ca. fünf Sekunden blau und erlischt dann. Was innerhalb der fünf Sekunden passiert, weis ich nicht. Wahrscheinlich wird der Recreated initialisiert. Vielleicht leuchtet sie auch nur deswegen, um zu zeigen dass irgendetwas geschieht.

Befinden sich im Batteriefach zwei Akkus und ein USB-Netzteil ist angeschlossen, werden die Akkus aufgeladen und die Status-LED blinkt rot. Sobald die Akkus voll sind, leuchtet die LED permanent rot.

Wir die Taste »Pair« gedrückt, sucht der *Recreated* nach einer Bluetooth-Verbindung.

Die Taste »Pair«

Der Taste »Pair« kommt eine besondere Bedeutung zu. Da die Funktion des Recreated maßgeblich auf Bluetooth basiert, müssen die entsprechenden Geräte auch miteinander kommunizieren können. Durch den Druck auf die Taste »Pair« tut der Recreated seinen Willen kund, mit einem anderen Bluetooth-Gerät in Verbindung treten zu wollen. Auf dem anderen Gerät, PC, Tablett etc., muss nach einem Bluetooth-Gerät gesucht werden. Das kann unter Umständen eine ganze Weile dauern, vor allem, wenn bei einem der Geräte die Versorgungsspannung in die Knie gegangen ist. Es kann zu seltsamen Erscheinungen kommen, z.B. dass, wenn das Original Android-Programm »ZX Spectrum Recreated« von Elite auf einem, in diesem Fall auf *meinem* Tablett-PC gestartet und der Spectrum48-Editor gestartet wurde, nur in permanentem repeat das Token »LOAD« erscheint. Ich habe zumindest für meinen Tablett-PC festgestellt, dass dies dann auftritt, wenn die Akkus des *Recreated* und/oder der Akku des Tablett-PCs nicht voll aufgeladen sind. Weiter macht es immer wieder Probleme, wenn parallel dazu das WLAN an Tablett-PC eingeschaltet ist.

Umschalter »Layer«

Mit dem Umschalter »Layer« kann die Funktion zwischen »ZX Spectrum« und Bluetooth-Tastatur umgeschaltet werden.

Der Verpackung liegt ein Aufkleber bei, der von den Abmessungen genau neben das Sinclair-Logo des *Recreated* passt. Auf ihm sind die Keyboard Shortcuts zu finden, wenn der *Recreated* als Bluetooth-Tastatur verwendet wird.

USB-Buchse

Ganz rechts befindet sich die USB-Buchse. Vielleicht hat sie tatsächlich eine Funktion, dem *Recreated* ein Update zu verpassen. Im beiliegenden Blatt wird diese aber nur zur Spannungsversorgung ohne Akkus bzw. zum Laden der Akkus beschrieben.

Hier sei angemerkt, dass der *Recreated* nur für den Betrieb mit Akkus ausgelegt ist. Zwei vollgeladene Akkus haben zusammen eine Spannung von ca. 2,5V. Dies ist ausreichend, um den *Recreated* zu betreiben. Werden zwei Batterien eingelegt, fällt das Aufladen natürlich flach. Es sei denn, man/frau will den *Recreated* einen kurzen und schmerzhaften Tod sterben lassen, wenn die überhitzen Batterien platzen.

In den *ZX Spectrum Recreated* ist fast nichts drin. Die Bluetooth-Platine mit den Bedienelementen ist nur unwesentlich breiter als der Platz, den die Bedienelemente auf der Rückseite einnehmen. Nach vorne nimmt die Platine nur etwa ein Drittel

des Platzes ein. Unmittelbar daneben sind die beiden Akkus platziert. Der Rest ist leer. Hier können sich die Bastler austoben, um noch ein paar Erweiterungen einzubauen. Ich kann mir aber im Moment nicht vorstellen, was das sein könnte.

Um mit den *ZX Spectrum Recreated* überhaupt etwas anfangen zu können, benötigt man einen funktionsfähigen Computer, der sowohl über Bluetooth als auch über ein entsprechendes Programm verfügt.

Um den *Recreated* zu testen, habe natürlich meinen Tablett-PC verwendet. Nachdem die Probleme mit der Kommunikation zwischen den beiden Geräten beseitigt waren, hat es echt Spaß gemacht, etwas auszuprobieren. Natürlich war die allererste Wahl das Recreated-Programm von Elite. Die nachfolgenden Bilder zeigen zwei Spiele des Spectrum48, wie er von Elite angeboten wird. Das dritte Bild zeigt den Spectrum-Emulator »Spectacol«, das Äquivalent von »Fuse« unter Android. Den Vorzug habe ich dem ZX Spectrum Emulator » Spectacol « gegeben. Dieser bietet im Setup die Möglichkeit, einen *ZX Spectrum Recreated* anzuschließen.

Ganz ehrlich: Der Emulator » Spectacol « unter Android und »Fuse« unter Windows machen wirklich mehr Spaß als das Programm von Elite. Zwar bietet Elite eine Menge Spiele an, die sich auch spielen lassen. Das war's dann aber auch schon. Es werden z.B. Spiele zum kostenpflichtigen Download angeboten, die es schon als TAB-, SNA- oder Z80-File zum freien Download gibt. Auch ist es unter dem Programm *ZX Spectrum Recreated* nicht möglich, eigene Programme abzuspeichern oder die besagten Formate einzuladen. Wenn jemand herausgefunden hat, wie das funktioniert, möge er mir das doch bitte mitteilen.

Es wird immer behauptet, der *ZX Spectrum Recreated* bietet das gleiche Tastatur-Feeling, das auch der Spectrum48 geboten hat. Ich habe mit »Fuse« spaßeshalber ein paar kleine Programme geschrieben. In der Hauptsache Grafik-Spielereien mit Kreisen und Linien. Tatsächlich ähnelt das Gefühl der Tastatur dem des Original ZX Spectrum. Es ist aber keineswegs so, dass das Keyboard so gut funktioniert wie das eines Spectrum48. Zum Teil werden die Tasten nicht sofort angenommen. Sie reagieren mit etwas Verzögerung. Ob das jetzt an der Kommunikation liegt oder an der Tastatur, weis ich nicht. Der Tastendruck selbst ist auch etwas weniger gut als der des Originals. Der Wiederstand der Tasten beim Drücken ist beim Original zwar nur geringfügig stärker, macht aber einen Unterschied aus, da bei beiden Computern die Tasten dazu neigen, seitlich abzukippen, wenn sie gedrückt werden. Durch den etwas größeren Gegendruck der Original-Tastatur ist diese etwas besser zu bedienen.

ZX Spectrum Recreated und Windows

Den *Recreated* und Windows zu betreiben, ist ein naheliegender Gedanke. Doch leider funktioniert das nicht wirklich. Windows10 erkennt den *ZX Spectrum Recreated* und zeigt ihn auch an. Jedoch fordert Windows10 dann, einen mehrstelligen Schlüssel am Recreated einzugeben. Ich habe ein paar Sachen ausprobiert: Saft in den *Recreated* hinein leeren, ihn anschreien, mit dem Hammer drohen – es hat alles nichts gebracht. Windows10 war genauso stur. Mit Windows XP hingegen hat es funktioniert. Bluetooth einschalten, Verbindung suchen lassen, am Recreated die Pair-Taste drücken – voila, es hat funktioniert.

Zwar heißt es im Internet, dass mit dem Schlüssel sie bald durch einen Update behoben, ich habe aber keinen gefunden oder gar schon erhalten. Es kann natürlich aus sein, dass ich zu doof dafür bin…

Bevor ich es vergesse: Es gibt noch einen weiteren Unterscheid zum Original. Man möge die beiden unter stehende Bilder vergleichen. Das linke Bild zeigt den originalen Spectrum48, das rechte den *Recreated.* Wer den Unterschied heraus bekommt, gewinnt … Nein! Soweit sind wir noch nicht!

Das Original

Der Recreated

Den *ZX Spectrum Recreated* gibt es zurzeit, also im Juni 2018, noch bei Mastermind Thomas Eberle für 75€ zu kaufen. Wer also einen haben will, sollte sich beeilen. Der Hersteller hat sich entgegen der Aussage auf seiner Website doch nicht dazu durchringen können, noch welche zu produzieren. Die bei Thomas könnten also die Letzten sein.

Der Emulator »Fuse – The Free Unix Spectrum

Der Emulator ist derzeit in der Version 1.5.2 auf der Website *»http://fuse-emulator.sorceforge.net/«* zu finden. Dort gibt es die Versionen für alle gängigen Betriebssysteme einschließlich Haiku, Amiga, Xbox, MorphOS etc. Wenn der Emulator nicht direkt herunter geladen werden kann, sind direkte Links zu den anderen Seiten zu finden.

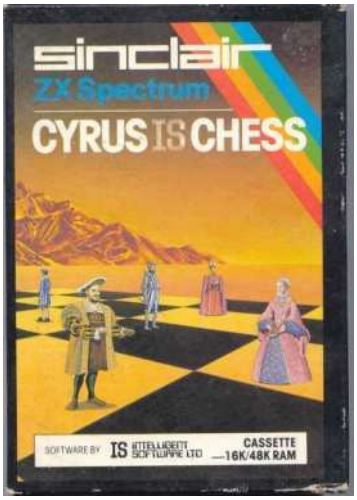
Ich betreibe meinen *Recreated* auf meinem Tablet-PC. Das Programm, das hier unter Android läuft, nennt sich **Spectacol** und basiert auf der Linux-Version von **Fuse.** Diese Version kann über den Google Play Store oder direkt auf der Seite *https://spectacol.soft112.com/* herunter geladen werden. Er ist Freeware und in der aktuelle Version 3.0.5 verfügbar.

Joachim Geupel

»CYRUS IS CHESS« 1983 INTELLIGENT SOFTWARE

Von Harald Lack

Liebe Spectrum Freunde,



dass man mit dem Spectrum viele unterschiedliche Dinge anstellen kann, brauche ich euch hier nicht weiter zu erläutern. Man kann einfach nur spielen oder sich auch mit »ernsthaften« Dingen wie Anwendungsprogrammen oder gar Programmierung beschäftigen. Was auch immer man mit dieser faszinierenden Maschine tut, es macht Spaß sich damit auseinander zu setzen. Normalerweise seid ihr es ja gewöhnt von mir mit Adventurelösungen versorgt zu werden. Aber auch ich mache manchmal was ganz anderes als Adventures zu lösen - nämlich spielen. Und was wäre da nicht besser geeignet als die Königin der Strategie- bzw. Brettspiele: SCHACH.

Bekannter Weise gibt es für den Spectrum ja viele Schachprogramme mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Ich möchte nur mal stellvertretend einige wie z. B. *Masterchess*, *Chess the Turk* oder *Chessmaster* aufzählen. Eines der bekanntesten Schachprogramme für den Spectrum dürfte aber »**Cyrus Chess«** aus dem Hause »*Intelligent Software«* sein. Bevor wir uns aber nachfolgend den einzelnen Merkmalen dieses Programmes näher widmen wollen, vorher ein kleiner Exkurs in die Geschichte des Schach bzw. Computerschach.

Schach stammt von persischen *»Schah = König«* ab. Deshalb bezeichnet man Schach auch als »das königliche Spiel«. Es zählt zu den strategischen Brettspielen. Gespielt wird es auf dem bekannten

Schach- oder Damebrett mit den insgesamt 64 weißen und schwarzen Feldern, wobei schon beim Aufbau des Brettes darauf zu achten ist, dass sich links unten immer ein schwarzes Feld befinden muss. Wie die Figuren aufzustellen sind, soll hier als bekannt vorausgesetzt werden. Ziel des Spiels ist es, die als *König* bezeichnete Spielfigur des gegnerischen Spielers unabwendbar anzugreifen und damit schachmatt zu setzen.

Im Rahmen der Schachgeschichten kommt man sehr schnell zu der *»Reiskornlegende«*. Ein schlauer Mann, ein gewisser *»Sissa«*, forderte von seinem Herrscher ihm als Lohn für das interessante Spiel die 64 Felder des Spielbretts mit Reiskörnern zu füllen und zwar auf das erste Feld ein Korn zu legen, auf das zweite zwei Körner, auf das dritte vier Körner und bei jedem weiteren Feld doppelt so viele wie auf das vorherige Feld. Es ist überliefert, dass sich der Herrscher angeblich wunderte, was die Bescheidenheit der Bitte betraf. Aber wir wissen natürlich, wie die Sache angeblich ausgegangen ist. Insgesamt hätte der Herrscher nämlich ca. 18 Trillionen Reiskörner liefern müssen und die Jahresernten seit Beginn des Reisanbaus hätten hierzu nicht ausgereicht. Diese beschriebene Legende drückt sehr deutlich das menschliche Problem aus, das Wachstum von Exponentialfunktionen richtig abzuschätzen. Dazu für alle Interessierten, ein kleiner Ausflug in die Mathematik (keine Angst, es wird nicht zu anspruchsvoll).

Die allgemeine Exponentialfunktion lautet bekanntlich $y=a^x$ und sie ist für alle *»a«* größer Null gültig. Sie ist definiert für alle *»x«* und nimmt nur positive Werte an. Sie steigt monoton für alle *»a > 1«* und fällt monoton für alle *»a < 1«*. Für den Wert *»a=1«* ist sie konstant. Soviel zu der streng mathematischen Definition. Vielleicht kann man sich Anhand meiner nachfolgenden Ausführungen die Sache ein bisschen plastischer vorstellen.

Ausgehend von der Legende mit dem Reiskorn könnte man versuchen, das Ergebnis derart zu bestimmen, dass man für alle 64 Felder des Schachbretts die Zahlen der dort liegenden Reiskörner fortlaufend aufschreibt und dann addiert. Das würde für die ersten acht Felder des Brettes wie folgt aussehen:

$$1 + 2 + 4 + 8 + 16 + 32 + 64 + 128 = 255$$

Das erscheint ja auf den ersten Blick nicht zu schwierig und durchaus machbar. Die Zahl erscheint auch auf den ersten Blick nicht besonders groß zu werden. Doch leider wachsen die Zahlen stark an und die Addition wird mit der Zeit aufwändig und vor allem fehlerträchtig. Wer noch ein paar Felder weiter macht, wird sehen, dass man sich die Anzahl der Körner alsbald nicht mehr vorstellen kann und das Gehirn keine Relation zu bekannten Sachverhalten mehr gibt.

Nun wollen wir aber vielleicht doch wissen, wie viele Körner es dann am Ende sind und spätestens an dieser Stelle macht es Sinn, das Thema strukturiert anzugehen. Da sich ja die Körner auf jedem Feld verdoppeln spricht man in diesem Zusammenhang dann eben (wie bereits erwähnt) von einer Exponentialfunktion oder –gleichung.

Dabei bedeuten:

- y die gesuchte Zahl (in unserem Fall die Menge der Körner),
- a die Basis, also den Faktor der Veränderung (in unserem Fall also eine Verdoppelung und damit haben wir die Basis 2) und
- x die Potenz mit der die Zahl der Körner sich verändern (in unserem Fall die Anzahl der Felder des Brettes, nämlich 64).

Am besten macht man sich das erst einmal an einem kleinen Teil des Gesamtproblems anschaulich. Wenn wir das erste Feld betrachten müssten wir nach der oben stehenden Formel wie folgt rechnen:

$y=2^1$ und das ergibt 2 (denn 2 ist 2).

Nun liegt aber auf dem ersten Feld nur 1 Korn. Das lösen wir dergestalt, dass wir an die Formel noch ein minus 1 anhängen, denn dann stimmt das Ergebnis. Überprüfen wir das Ganze noch für 2 Felder.

$y=2^2 -1 = 4-1 = 3$ (stimmt)!!!

Also kann man das Verfahren verallgemeinern und demnach muss es auch für alle 64 Felder gelten.

$y = 2^{64} - 1 =$

18.446.744.073.709.551.615 Körner.

Da sage mal einer, er könne sich diese Zahl vorstellen :-). Wer viel Zeit und Muße hat, kann er ja mal eine herkömmliche Packung Reis nehmen, die Körner darin zählen und dann die obige Zahl dadurch Teilen. Ihr könnt mir glauben, eure Reisversorgung ist lebenslänglich sichergestellt.

Wer sich interessehalber einmal näher mit Exponentialfunktionen auseinandersetzen möchte, dem seien die vielen Videos auf YouTube zur Beschäftigung empfohlen. Doch nun genug der mathematischen Betrachtungen :-)

Schach zählt (neben Go) zu den komplexesten Brettspielen. Die Zahl der möglichen Stellungen wird auf einen Wert von ca. 2,28 10^{64} geschätzt. Bedenken wir folgendes. Bereits nach zwei Zügen können rechnerisch 72.084 verschiedene Stellungen entstehen. Ganz zu schweigen vom Fortgang. Die Zahl der dann immer noch möglichen Spielverläufe ist noch einmal um ein Vielfaches größer: Schon für die ersten 40 Züge belaufen sich die Schätzungen auf etwa 10^{115} bis 10^{120} verschiedene Spielverläufe. Dabei wird im geometrischen Mittel über den Partieverlauf von etwa 30 möglichen Halbzügen pro Stellung ausgegangen. Noch eine kleine Anmerkung für die Tüftler unter euch. In der Spieltheorie wird Schach den endlichen Nummernspielen mit perfekter Information zugeordnet. Theoretisch könnte man also angeblich ermitteln, ob bei beiderseits perfektem Spiel Weiß oder Schwarz gewinnt oder die Partie remis enden muss. Nach heutigem Wissensstand erscheint es jedoch ausgeschlossen, dass diese Frage durch vollständige Berechnung des Suchbaumes geklärt werden kann. Aber die Rechenleistung der Computer steigt ja immer mehr und vielleicht ist es ja eines Tages mit Hilfe der Quantencomputer doch möglich. Da Schach ein logisch-strategisches Spiel ist, war es natürlich interessant diese Spielart auf einen Computer zu übertragen. Deshalb wurden auch immer öfter Schachprogramme für die einzelnen Computer, eben auch für den Spectrum, veröffentlicht. Die Spielstärke der Programme wuchs stetig, wenngleich sie auch immer durch die brachiale Rechenleistung auffielen. Das vorausschauende intuitive Spiel eines guten Schachspielers fehlt den Schachprogrammen noch immer weitestgehend, auch wenn immer bessere Programme auf den Markt kommen. IBM hat dazu ja ein paar mächtige Systeme geschaffen, die inzwischen auch Schachgroßmeister besiegen können. Da es für den Computer immer besser ist, ein möglichst »überschaubares« Brett vor sich zu haben, neigen viele Schachprogramme nach wie vor dazu, gnadenlos alles zu schlagen, was nicht offensichtlich gedeckt ist, unabhängig davon, ob einige Züge später sich eben dieses Schlagen negativ auswirken kann. *»Vereinfachung«* ist das Ziel aller bisherigen Schachprogramme und wird es wohl auch noch einige Zeit bleiben.

Doch nun zurück zu unserer heutigen Programmbetrachtung. **»Cyrus«** wurde in einer 16K und 48K Version vertrieben, wobei wir uns bei unserer Betrachtung auf die 48K Version beschränken wollen. Viele der gemachten Aussagen sind jedoch auch für die 16K Version zutreffend.

Nach dem Einladen des Programmes sehen wir ein Schachbrett mit einem blinkenden Feld, das den Cursor darstellt. Züge können in der Gestalt gemacht werden, dass mittels der Cursortasten das Startfeld angefahren und mit der ENTER-Taste markiert wird. Anschließend wird das Zielfeld in gleicher Weise angefahren und die Eingaben wieder mit ENTER abgeschlossen. Gleichzeitig erfolgt eine Überprüfung des Zuges auf Korrektheit. Ist alles in Ordnung, führt danach der Computer seine Berechnungen aus und gibt am Ende ein Akustiksignal aus, wenn er seinen Zug gemacht hat. Falls der Spieler schwarz spielen möchte, so hat er die Möglichkeit, dies nach Start des Programmes in der Art kund zu tun, dass er die Taste *»M«* drückt und dadurch den Computer zum Ziehen zwingt, wodurch dieser dann logischerweise Weiß übernimmt. Sinnvoll ist es hierbei, mittels der Taste *»O«* das Schachbrett zu drehen, um nicht die Orientierung zu verlieren (wer spielt schon gerne auf dem Kopf?). Zu den einzelnen Spielstärke-

Leveln werde ich später noch etwas berichten. Wie bei jedem guten Schachprogramm ist es notwendig, dass der Spielverlauf sowie notwendige Informationen allgemeiner Art dem Spieler zur Verfügung stehen, sprich dokumentiert wird. Dies geschieht bei Cyrus im Bereich links vom Brett. Dort wird die fortlaufende Notation (aber immer nur der letzte Zug) ebenso angezeigt wie die Information, wer gerade am Zug ist. Ist es der menschliche Spieler so sehen wir ein *»YOUR MOVE?«,* ansonsten ein »LET ME THINK…«. An der Meldung »HUMAN V CYRUS« bzw. »CYRUS V HUMAN« lässt sich leicht ablesen, wer welche Farbe gewählt hat. Die Notation der Spielzüge erfolgt in der so genannten algebraischen Notation, wobei das Brett in bekannter Weise in Reihen und Spalten aufgeteilt und entsprechend den internationalen Standards beschriftet wird. Dazu ein Beispiel: Wenn folgendes angezeigt wird,

2 D2 – D4 bedeutet dies:

Im zweiten Zug hat weiß den D2 Bauern nach D4 gezogen. Wenn eine Figur während eines Zuges eine andere schlägt so wird dies in folgender Weise dargestellt:

13 C3 X E5

Kommt es im Rahmen eines Zuges zu einer Bedrohung des Gegners so sieht das folgender maßen aus:

E7 – H4+

Das Pluszeichen signalisiert eine Schachdrohung.

In der 48K Version ist unterhalb des Schachbrettes noch ein Bereich mit möglichen Optionen angezeigt, z. B. zulässige Kommandos. Wenn dort beispielsweise *»TAKE BACK«* oder *»LEVEL«* angezeigt werden, bedeutet dies, dass durch Drücken der Taste *»B«* der gemachte Zug zurückgenommen werden kann, natürlich nur beim Computerschach – in der realen Welt gilt ja immer noch berührt – geführt; oder mittels der Taste »L« die Spielstärke verändert werden kann, was in einer brenzliger Situation manchmal auch bei menschlichen Gegnern nicht so schlecht wäre. Werden im Rahmen des Spielverlaufes ungültige Züge durch den menschlichen Spieler eingegeben (nobody is perfect), dann erscheint die Meldung *»ILLEGAL«* und ein entsprechendes Akustiksignal wird abgespielt. Zieht man im Spielverlauf einmal versehentlich mit der falschen Figur und merkt man dies noch während der Eingabe, macht man einfach einen ungültigen Zug und kommt somit wieder in den Genuss, die “richtige” Figur ziehen zu können. Wir sehen also, *»Cyrus«* kommt uns Menschen in vielfältiger Weise und abweichend von den internationalen Standards doch weit entgegen.

Natürlich gibt es beim Schach ein paar besondere Züge, die ich aus der Sicht des Programmes kurz erläutern will. Zuerst wäre da mal das einfache Schlagen einer gegnerischen Figur. Wie im richtigen Schach auch, erfolgt dies in der Weise, dass man bei der ziehenden Figur als Endfeld das Feld eingibt, auf dem sich die zu schlagende Figur befindet. Die Figur wird automatisch vom Brett entfernt und durch die schlagende Figur ersetzt. Dies klappt übrigens auch beim Schlagen *»en passant«* (im Vorüberziehen) mit dem Bauern. Kommen wir zur Rochade. Bei diesem Zug wird ja bekannter Weise ein Doppelzug vorgenommen, denn sowohl König als auch Turm werden in einem Zug auf bestimmte andere Felder gesetzt, abhängig davon, ob es sich um eine kurze oder lange Rochade handelt. Dass dies nicht zulässig ist, wenn eine der Figuren im Vorfeld bedroht wird oder gar schon gezogen hat, setze ich als bekannt voraus. Nun kann es im Schach ja durchaus mal, wenn auch eher selten, vorkommen, dass man im Spielverlauf mit einem Bauern bis zur gegnerischen achten Reihe vordringt. Nach den Schachregeln hat der Spieler, der dies schafft die Möglichkeit, seinen Bauern in eine andere Figur, Schwer- oder Leichtfigur ist dabei unwesentlich, umzuwandeln. Deshalb fragt *»Cyrus«* in dieser Situation auch *»PROMOTE TO?«*. In der Regel wird der Spieler in eine Dame umwandeln – hat diese Figur doch enorme Fähigkeiten und ist im Schach ja eigentlich die

mächtigste Figur auf dem Brett. Die Figurenumwandlung erfolgt bei oben genannter Frage ganz einfach dadurch, dass der Spieler den Anfangsbuchstabe der Figur drückt, in die er seinen Bauern umwandeln will, Q für Dame, R für Turm, B für Läufer oder N für Springer. Sollte der Spieler versehentlich eine andere als die genannte Taste drücken, so ist das durchaus kein Problem. *»Cyrus«* interpretiert den Tastendruck einfach als Q, man erhält also eine Dame. Damit kommt man im Fall der Fälle also bestens weg. Cyrus wird seine Bauern immer in eine Dame umwandeln, was ja nicht zuletzt in der Tatsache begründet ist, dass das Programm in der Regel möglichst spielstarke Figuren bevorzugt.

Cyrus beinhaltet jedoch auch entsprechende Routinen um ein Patt oder ein Schachmatt zu erkennen und dieses auch im Anzeigebereich zu melden (STALEMATE, CHECKMATE). Wenn sowohl Spieler als auch Computer dieselbe Figur dreimal über das gleiche Feld und wieder zurückziehen, erkennt dies *»Cyrus«* und meldet lapidar *»DRAWN«* (Remis). Selbige Meldung erscheint, wenn über 50 Züge hinweg keine Figur geschlagen wurde und auch kein Bauer gezogen wurde was eher selten vorkommt.

In Abhängigkeit von der vorherrschenden Spielsituation und der Komplexität der Stellung, wird die Berechnungszeit für einen Zug weiter ansteigen. Der Computer tut dies ja in der bekannten Meldung *»LET ME THINK...«* kund. Drückt der Spieler in dieser Situation nun irgendeine Taste, unterbricht der Computer seine Berechnungen und *»Cyrus«* spielt den bis dahin vielversprechendsten Zug, den es bis dahin berechnet hat. Ob dies auch der beste Zug ist, sei dahingestellt. Später werden wir noch ein paar Sonderfunktionen von Cyrus kennenlernen. Es ist jedoch anzumerken, dass diese nur dann aufgerufen werden können, wenn der Computer nicht gerade einen Spielzug berechnet. Doch wie gesagt, dazu später mehr. Durch das Drücken der Taste *»G«,* wenn der Spieler am Zug ist oder Cyrus wie gerade beschrieben unterbrochen wurde, beginnt ein neues Spiel. Cyrus fragt dann *»NEW GAME?«* und hält die laufende Partie an. Aber keine Angst, man kann durch beantworten der Frage mit *»N«* zur bisherigen Partie zurückkehren. Nur wenn man *»Y«* drückt, wird das Spielfeld neu aufgebaut, der Speicher gelöscht und es beginnt eine neue Partie.

Cyrus hat, wie viele andere Schachprogramme auch, verschiedene Spielstärken. Insgesamt stehen acht Level zur Verfügung. Diese unterscheiden sich dadurch, wie lange das Programm durchschnittlich Zeit hat, einen neuen Zug zu berechnen. Die Level bei Cyrus sind wie folgt definiert.

Level	Rechenzeit (durchschnittlich)
1	2 Sekunden
2	5 Sekunden
3	10 Sekunden
4	20 Sekunden
5	30 Sekunden
6	1 Minute 15 Sekunden
7	3 Minuten
8	5 bis 12 Minuten

Wie gesagt, die Zeiten können durchaus variieren, denn die Komplexität der Stellung hat natürlich auch wesentlichen Einfluss auf die Rechenzeit des Programmes. Die betrachtete 48K Version stellt zudem eine interne Eröffnungsbibliothek mit verschiedenen Standarderöffnungen zur Verfügung, was dem Programm besonders in der Eröffnungsphase einige Vorteile insbesondere gegenüber nicht so versierten Spielern, wie z.B. mir, einräumt. Deshalb erfolgen gerade in der Eröffnung Züge oft schneller, als es die eingestellt Spielstärke vermuten lässt. Weiterhin verfügt Cyrus noch über drei weitere Spielstufen, die als Problemstufen definiert sind. Die Stufe P1 sucht nach einem einzügigen Matt, während die Stufen P2 und P3 nach Matt in zwei bzw. drei Zügen suchen, was jedoch wegen der steigenden Komplexität solcher Situationen oft sehr lange dauern kann. Wenn das Programm dazu benutzt wird, solche Problemstellungen zu analysieren, wird das Programm so lange rechnen, bis

es ein Matt gefunden hat oder feststellt, dass es keine Lösung des gestellten Problems gibt. Dass dies oft nicht abzuwarten ist sei hier nur am Rande erwähnt. Die bevorzugte Spielstärke des Programmes ist Stufe 2. Dies ist auch die Stufe, die

nach dem Einladen des Programmes automatisch eingestellt ist. Stufe zwei wurde wohl deshalb gewählt, weil es einerseits eine gewisse Grundstärke besitzt und andererseits den (ungeduldigen) menschlichen Gegner nicht durch überlange Antwortzeiten nervt. Die Spielstärke kann jederzeit, sofern der Spieler am Zug ist, also auch wenn gewünscht nach jedem Zug, geändert werden. Dies erfolgt ganz einfach durch Drücken der Taste *»L«.* Mit jedem Druck wird der Level um eine Stufe erhöht und beginnt dann irgendwann wieder von vorne. So kann man sich relativ schnell durch die einzelnen Stufen bewegen.

Kommen wir jetzt - wie weiter oben bereits angekündigt - zu ein paar Besonderheiten. Wenn der Spieler am Zuge ist, kann es schon mal vorkommen, dass einem einfach kein guter Zug einfällt. Mir geht es jedenfalls öfter so. Auch für diese Situation bietet Cyrus eine Lösung. Durch Drücken der Taste »M« macht der Computer einen Zugvorschlag und erwartet, dass man für die bisherige Gegenseite spielen möchte. Da man es gewohnt ist nach »vorne« zu spielen, drückt man einfach *»O«* und Cyrus dreht das Brett, so dass man wieder die gewohnte Situation vorfindet. Manchmal kann es auch vorkommen, dass man mehrere Züge für beide Seiten machen möchte, um die Partie z.B. mit einer bestimmten Zugfolge zu beginnen. Durch Drücken der Taste *»E«* erscheint die Meldung *»HUMAN v HUMAN«* und der Spieler kann die gewünschten Züge für Weiß und Schwarz in der gewohnten Weise eingeben. Wenn man dann alle Züge gemacht hat drückt man wieder »M« und *»Cyrus«* wird mit der entsprechenden am Zug befindlichen Seite fortfahren. Das ermöglicht uns Eröffnungen von bekannten Profispielern zu verwenden und danach zu sehen, was bei uns daraus wird. Eine ganz spezielle Funktion ist der Demomodus, Taste *»D«*. Es erscheint die Meldung »*CYRUS v CYRUS«* und das Programm spielt eine sogenannte Demonstrationspartie gegen sich selbst. Dabei kann man oftmals durch Beobachtung interessante Spielzüge und Taktikvarianten erkennen und evtl. künftig für eigene Partie nutzen. Wenn die Partie vorüber ist, was bei niedrigen Spielstufen relativ schnell geht, wartet *»Cyrus«* 20 Sekunden ehe es eine neue Demonstrationspartie beginnt. Um den Demomodus wieder zu verlassen, genügt es zwischen den Zügen des Computers irgendeine Taste zu drücken. *»Cyrus«* interpretiert das dann in der Weise, dass der Spieler hier an dieser Stelle nun persönlich ins Geschehen eingreifen will.

Im *»richtigen«* Schach gibt es ja, wie bereits weiter oben festgestellt, die Regel berührt – geführt. Leider sind wir Menschen aber oftmals recht wankelmütige Gesellen und so bietet uns Cyrus entgegen den internationalen Regeln die Möglichkeit, Züge zurück zu nehmen. Man kann sein Glück ja mal bei ernsthaften menschlichen Schachspielern versuchen. Nachdem der Computer gezogen hat, drückt man die Taste *»B«* und der Zug des Computers wird zurück genommen. Durch erneutes Drücken von *»B«* wird dann der Zug des Spielers zurückgenommen und so weiter. In der von mir betrachteten 48K Version, kann man auch den Gegner dazu bringen, einen anderen Zug als den gerade getätigten zu spielen. Wir drücken die Taste *»N«* und Cyrus spielt den nächstbesten Zug, wie

auch immer der aussehen mag. Durch diesen Tastendruck wird Cyrus den zuletzt gespielten eingegebenen Zug zurücknehmen und durch den nächstbesten, in Abhängigkeit zu dem zuvor gemachten, ersetzen. Wenn wir jetzt wieder *»N«* drücken, verfährt Cyrus in der Weise, dass es den drittbesten Zug ausführt und theoretisch kann man mit dieser Methode fortfahren, bis alle legalen Züge in der entsprechenden Spielsituation ausgeführt sind. Dies kann jedoch eine Weile dauern. Sollte es zu dieser Situation kommen so meldet der Computer *»NO MORE MOVES«* und spielt wieder den aus seiner Sicht stärksten Zug. Durch das wiederholte Drücken der Taste *»B«* kann man so eine Menge an Zügen zurückgehen die sowohl der Spieler als auch der Computer gemacht haben. Nur in der 48K Version kann man alle Züge zurückgehen, also bis zum Start der Partie. Bei der 16K Version geht das nur mit ungefähr 80 Zügen beider Kontrahenten, was in der Regel ja auch mehr als ausreichend sein sollte. Es soll an dieser Stelle auch noch erwähnt werden, dass dies auch dann noch geht, wenn eine Seite bereits schachmatt ist. Was in einer Richtung geht, sollte natürlich auch in anderer Richtung klappen, und ich kann euch beruhigen – natürlich bietet *»Cyrus«* hierzu eine Möglichkeit. Durch das Drücken der Taste *»F«* wird ein zuvor zurück genommener Zug wieder »gespielt«.

Jeder der sich intensiv mit dem Schachspiel beschäftigt hat, aber auch der eine oder andere Hobbyspieler, zaubert mitunter eine recht ansprechende Partie auf das Schachbrett, die es wert wäre nochmals nachgespielt zu werden. Ambitionierte Spieler werden natürlich auch neben einem Computer eine handschriftliche Notation führen, sodass die Möglichkeit der späteren Nachvollziehbarkeit einer Partie gegeben ist. Aber auch hierfür bietet uns *»Cyrus«* eine einfache Möglichkeit. Durch das Drücken der Taste *»R«* gelangen wir in den Replay-Modus. Dabei wird im Anzeigebereich des Programmes *»Replaying...«* angezeigt und der Computer kehrt zur Ausgangsstellung der Partie zurück und spielt dann im Abstand von ca. zwei bis drei Sekunden die Partie auf beiden Seiten nach. Natürlich ist es möglich, eine interessante Stellung länger zu betrachten - vielleicht will man ja auf einem anderen Brett eine Variante durchtesten? Durch das Drücken irgendeiner Taste wird der Replay-Modus unterbrochen. In der Folge bietet uns Cyrus einige Optionen an. Mit der Taste *»F«* kann man sich schrittweise nach vorne arbeiten, Taste *»R«* startet wieder den Replay-Modus von neuem. Natürlich kann man auch an der erreichten Position weiterspielen. Es besteht die Möglichkeit einen Zug einzugeben oder eine der Tasten *»M«, »E«* oder *»D«* zu betätigen. Hierzu sei folgende Anmerkung erlaubt: Wenn man den Replay-Modus bis zum Ende durchlaufen lassen möchte, darf man die Option mit der Zugeingabe bzw. den Tastendrucken nicht nutzen, da diese den Zugspeicher des Programmes löschen würden. Die Zugbegrenzungen hinsichtlich der 16K Version gelten natürlich auch im Replay-Modus.

Nun kommt es natürlich vor, dass der Spieler sich einer ganz bestimmten Position widmen und diese weiterspielen oder gar analysieren will. Dazu ist es notwendig, dass uns das Programm die Möglichkeit bietet, eine bestimmte Position aufzubauen. Oft wird auch der Computer dazu benutzt eine aus einem Spielverlauf heraus entstandene Position zu bewerten insbesondere dann, wenn man eine Figur hinzugefügt oder weggenommen hat. Daraus ergaben sich natürlich interessante Variationen, die besonders von langjährigen und begeisterten Schachspielern immer mal wieder gerne genutzt werden.

Was auch immer der Grund gewesen sein mag - wir beginnen mit dem Drücken der Taste *»C«* und die Meldung *»Change Position«* wird ausgegeben. Solange wir uns in diesem Modus befinden, können wir eine der folgenden Aktivitäten durchführen:

Durch das Drücken der Taste *»A«* wird das komplette Brett geleert und ist bereit für die Aufstellung einer bestimmten Position. Man kann die Änderung der Figuren natürlich auch aus dem Spielverlauf heraus durchführen und die derzeit vorhandenen Figuren auf dem Brett lassen. Zum Aufstellen von Figuren bewegen wir den Cursor mittels der uns bekannten Tasten zu dem Feld, an die wir eine Figur einfügen wollen und drücken die korrespondierende Taste *»K«, »Q«, »R«, »B«, »N«* oder *»P«* – König, Dame, Turm, Läufer, Springer oder Bauern. Falls sich auf dem besagten Feld noch eine andere Figur befunden hat, so wird diese unwiederbringlich gelöscht. Um ein Spielfeld zu leeren ohne eine neue Figur an die Stelle zu bringen manövrieren, wird mit den Cursortasten zum gewünschten Feld und drücken dann die Taste *»U«* (unoccupied = nicht besetzt). Während dieses Vorgangs des Aufstellens oder Entfernens von Figuren wird der aufmerksame Spieler bemerken, dass White oder Black angezeigt wird, was nichts anderes bedeutet, als das jede Figur die wir aufbauen die entsprechende Farbe haben wird. Wenn wir die Farbe wechseln wollen, so müssen wir den Befehl *»Toggle«* mit der Taste »T« ausführen, und die Farbe ändert sich. Wenn wir mit dem Aufbauen der gewünschten Stellung fertig sind, ist es besonders wichtig, dass der Computer weis, wer am Zuge ist, was eigentlich ganz logisch ist. Solange »White« angezeigt wird, erwartet der Computer einen Zug des menschlichen Spielers, soll der Computer ziehen wird die Farbe gegebenenfalls zuvor mit »T« gewechselt. Um wieder zurück zum Spielmodus zu gelangen, wir sind ja noch im Status »Change Position«, drücken wir die Taste *»E«* wie Exit. Der Computer zeigt nur »Your Move« an und wir können mit dem Spiel fortfahren oder eine andere Funktion auswählen, Demospiel usw. . Noch eine spezielle Anmerkung zum Aufbauen der Figuren. Wenn, wie gerade beschrieben, ein König oder ein Turm auf das Brett gesetzt wird, so ist eine Rochade mit diesen Figuren nicht möglich. Um eine solche Position zu erreichen, starten wir ein neues Spiel mit Taste *»G«, »Y«* und dann *»C«*. Dadurch bleiben der König und der Turm an ihrer spezifizierten Position, während andere Figuren durch Drücken der Taste *»U«* entfernt werden können. Zudem sei angemerkt, dass nach dem Aufstellen oder Verändern einer Position der nächste Zug kein Schlagen *»en passant«* sein kann. Um eine solche Situation manuell herbeizuführen, muss man die notwendige Stellung aufbauen und dann den Zug spielen der ein *»en passant«* unterstützt. Hört sich alles ein wenig kompliziert an, ist aber eigentlich ganz logisch. Wenn wir eine Stellung selbst aufgebaut oder eine aus dem Spielverlauf heraus entstandene verändert haben, so können wir im weiteren Spiel natürlich nur Züge bis zum Start der Veränderung zurücknehmen ebenso wie ein Replay erst ab dem manuellen Eingriff möglich ist. Wer jetzt glaubt, dass er während des Spieles durch versehentliches Drücken der Taste *»C«* den Zugspeicher gelöscht hat, kann an dieser Stelle beruhigt werden. Wenn wir noch keinen Zug gemacht haben reicht das Drücken der Taste »E« und alles geht weiter wie gewohnt. In der Hitze des Gefechtes kann es auch durchaus mal vorkommen, dass man beim Verändern oder Aufstellen einer bestimmten Position einen Fehler macht, z. B. kein König, acht Bauern und zwei Damen, ein Bauer auf der ersten Reihe, so merkt dies Cyrus natürlich und meldet entsprechend *»ILLEGAL POSITION«,* da dies nicht durch legale Züge aus der Startposition heraus entstanden sein kann. Cyrus wird an dieser Stelle ein Weiterspielen untersagen. Erst durch das Umbauen zu einer legalen Stellung können wir fortfahren. Noch kurz was zur Nummerierung. Wenn wir eine Position verändert haben, beginnt die Nummerierung der folgenden Züge bei 10.

Ein weiteres interessantes Gebiet ist das der Schachprobleme. Auch hierfür bietet *»Cyrus«* entsprechende Möglichkeiten, wie ich weiter oben schon ausgeführt habe. In Zeitungen oder Magazinen werden ja oft und gerne Stellungen abgedruckt bei denen mal folgendes Lesen kann: *»Weiß«* zieht und setzt in drei Zügen *»matt«*. Das bedeutet, dass Weiß einen Zug finden muss, der spätestens in drei Zügen ein Schachmatt liefert, völlig unabhängig davon wie Schwarz darauf reagiert. *»Cyrus«* kann solche Probleme für Mattsuche in einem, zwei oder drei Zügen analysieren. Die Stellung wird wie gerade beschrieben aufgebaut, dann die entsprechende Problemstufe P1, P2 oder P3 gewählt und durch Drücken der Taste »M« der Computer mit der Suche beauftragt. Während der Computer zieht, kann man natürlich die Stufe verändern, dann einen Zug für die verteidigende Seite machen. Danach wird Cyrus die Stellung neu berechnen, analysieren und einen Zug zur Lösung machen. Gemeinerweise kann man durch Drücken der Taste »B« den Zug von Cyrus zurücknehmen, einen anderen Verteidigungszug machen und dann schauen, wie Cyrus reagiert. Dies kann für interessierte Spieler sehr interessant sein um beispielsweise Strategien zu erkennen. Falls der Computer im Verlauf der Berechnungen erkennt, dass ein Matt in ein, zwei oder drei Zügen nicht möglich ist, so ertönt ein Sound und die Meldung *»CHANGE POSITION«* wird ausgegeben. Die 48K Version meldet zudem noch *»NO MATE FOUND«*. Ein wesentlicher Bestandteil von Schachproblemen ist, dass es nur eine mögliche Lösung geben darf. Die 48K Version von Cyrus kann darüber hinaus auch noch ermitteln, ob es andere Lösungswege gibt. Nachdem der Computer einen Zug seiner Lösungsvariante gespielt hat kann man durch das Drücken der Taste *»N«* den Computer zu einem alternativen Zug veranlassen, falls er einen findet. Ansonsten erscheint wieder die Meldung *»NO MATE FOUND«*. Cyrus kann allerdings keine Probleme lösen, die eine Umwandlung eines Bauern in einen Turm, Läufer oder Springer benötigen.

Kommen wir abschließend noch zu ein paar *»Nebenfunktionen«*, die Cyrus dem Spieler bietet. Da wäre zum ersten das Ändern der Farbeinstellungen. Durch das Drücken der Taste *»A«* (Alternate) kommt man ins Farbmenü und der Computer fragt uns *»Colour for black piece?«*. Durch das Drücken der entsprechenden Taste (Spectrum-spezifisch) kann man die Farbe der schwarzen Steine ändern. Danach werden wir noch nach unseren Wünschen hinsichtlich der Farben für die weißen Steine gefragt. Durch das Drücken der Taste *»8«* bleibt die Farbe unverändert. Wenn man nach dem Drücken der Taste *»A«* noch die Taste *»D«* (default) drückt, verhält sich das Programm wie nach dem Einladen, d. h. die Farben haben die programmspezifischen Werte. In gleicher Weise kann man auch die Farben der weißen und schwarzen Felder seinen eigenen Vorstellungen anpassen und sich so ein ganz persönliches Aussehen des Brettes und der Steine generieren. Wenn man allerdings nichts ändern will, gelangt man durch das Drücken einer beliebigen Taste außer *»8«* und *»D«* zurück zum Spiel.

»Cyrus« begleitet seine Aktivitäten jeweils durch die Ausgabe eines kurzen Sounds, was auf die Dauer allerdings etwas nervig sein kann. Durch das Drücken der Taste *»S«* kann man den Sound an- und abschalten. Die 48K Version verfügt zudem über die Eigenschaft, mit dem ZX Printer (oder dazu kompatiblen Geräten) zusammen zu arbeiten. Nach dem Drücken der Taste *»P«* für Print und dem nachfolgenden Drücken der Taste *»B«* (Board) wird die momentane Stellung auf dem Brett ausgedruckt. Das kann manchmal ganz hilfreich sein, wird aber in der Praxis wohl eher untergeordnete Priorität haben. Viel interessanter kann es sein, die Spielzüge drucken zu lassen. Zu jeder Zeit, also im laufenden Spiel oder am Ende kann man durch

das Drücken der Tasten *»P«* und *»R«* die Spielzüge auf den Drucker ausgeben. Wenn wir im Verlaufe des Spieles von der "Change Position" Alternative Gebrauch gemacht haben, druckt der Drucker zuerst die Stellungsänderung, dann die nachfolgenden Züge. Ein Abbruch des Ausdrucks ist durch das Drücken einer beliebigen Taste möglich - man kann ja mal seine Meinung ändern. Um die Züge sofort nach deren Ausführung zu drucken drückt man die Tasten *»P«* und danach *»T«*. Es erscheint die Meldung *»LISTING ON«*. Ausgeschaltet wird die Funktion durch das erneute Drücken der beiden vorgenannten Tasten. Nun kann es ja mal vorkommen, dass man aus Versehen die Taste »P« gedrückt hat. Jetzt bitte keine Panik!!! Durch das Drücken irgendeiner Taste mit Ausnahme von *»B«, »R«, »T«* oder »SHIFT« gelangt man ohne Ausdruck ins Spiel zurück. Die 48K Version des Programmes verfügt zudem über die Möglichkeit Spielzüge oder Spielstände auf Band zu sichern vielleicht um sie später wieder einzuladen und fortzufahren. Durch das Drücken der Taste »T« (Tape) und dem nachfolgenden Drücken der Taste *»S«* kann man den Stand sichern. Die Aufzeichnung beginnt nach dem Starten des Recorders wie gewohnt durch Drücken einer beliebigen Taste. Um einen gesicherten Spielstand wieder einzuladen geht man wie folgt vor. Man drückt die Taste *»T«* und dann *»L«.* Auch hier kann man sich bei einem versehentlichen Drücken der Taste *»T«* durch das Drücken irgendeiner Taste mit Ausnahme von *»S«, »L«* oder *»SHIFT«* retten.

Soweit meine Ausführungen bzw. Beschreibungen zum Schachprogramm *»Cyrus IS Chess«*. Was bleibt zu sagen? Das Programm eignet sich meines Erachtens durchaus für den ungeübten oder semiprofessionellen Spieler. Allerdings hat es wie alle Schachprogramme seiner Zeit den Makel, dass es Aufgrund der zur Verfügung stehenden Rechenleistung meist auf Vereinfachung ausgelegt ist, d.h. wann immer möglich, wird Cyrus eine gegnerische Figur schlagen auch wenn das der geübte Spieler als Fehler werten würde. Die vorhandenen Problemstufen sind durchaus geeignet sich mit Schachproblemen näher auseinander zu setzen. Allerdings sollte man hier viel Zeit mitbringen, denn der Spectrum ist nun mal kein *»Deep Blue«* und die Berechnungen ziehen sich deshalb ganz schön in die Länge. Etwas gewöhnungsbedürftig finde ich die Eingabe der Züge mittel der Cursortasten. Das können andere Programme durch direkte Zugeingabe besser. Im Großen und Ganzen kann man aber mit dem Programm durchaus zufrieden sein. Einer netten kleinen Schachpartie steht somit nichts im Wege.

Soviel für heute von meiner Seite.

English summary:

Hello Spectrum friends,

one of the many things to do with a computer is playing games. And here the so called boardgames are a very interesting kind of. Often chess is the prefered version of such games and so we will today have a closer look at the chess game itself, the history behind it and a Spectrum program, that enables us to play a game or even solve chess problems with it. Amongst the many existing chess versions, I have chosen *»Cyrus IS Chess«* as an example for a very high rated chess game of its time and tried to show you all its abilities and potentiality. As the game itself exists in two versions (16K and 48K) I have put the focus on the 48K version.

© 2018 by Harald Lack

Das 1. Spectrum-Treffen in Sonnenbühl – eine Nachlese

Der Morgen

Das 1. Spectrum-Treffen in Sonnenbühl, das am 21. April 2018 stattfand, begann für mich als Organisator bereist um 6:30 Uhr. Die Örtlichkeit war insofern gut gewählt, als dass das Gemeindehaus weithin sichtbar an der

Das Gemeindehaus in Sonnenbühl-Willmandingen

Durchgangsstraße durch Willmandingen, dem Teilort von Sonnenbühl, in dem das Treffen stattfand, liegt. Parkmöglichkeiten waren und sind reichlich vorhanden, die Gäste konnten also kommen.

Zum Glück hatte ich die Räume schon gleich zu Beginn der Planung reserviert; Aufgrund der Konfirmation am folgenden Sonntag gab es viele Interessenten, die Begehrlichkeiten auf die Räumlichkeiten waren sehr groß gewesen.

Da natürlich nichts aufgebaut war, keine Tische, keine Stühle und keine vernünftige Stromversorgung, belud ich meinen PKW mit allem notwendigen Zubehör – also meiner Person, Getränke, Geschirr, diverse Nahrungsmittel, die requirierte Kaffeemaschine und den Computern, die ich selbst während des Treffens nutzen wollte, fuhr die 350 Meter von meiner Wohnung zum Ort des Geschehens, schloss die Tür auf und drapierte alles erst einmal im leeren Saal.

Der leere Saal des Gemeindehauses

Kurz vor 7:30 Uhr konnte ich die Brötchen, die ich beim Bäcker bestellt hatte und war kurz um 7:45 Uhr wieder vor Ort. Tatsächlich stand das erste Auto bereits vor der Tür.

Schombi, der Mann, der seine Hörner unter einem Stirntuch verbirgt, war der erste Gast. Er half mir dann tatkräftig beim Aufbauen, und kurz vor 8 Uhr war alles bereit, den Ansturm der Spectrum-User zu empfangen.

Das Interview

Im Vorfeld des Treffens hatte ich beim Reutlinger General Anzeiger (GEA), der auflagenstärksten Tageszeitung im Großraum Reutlingen, angerufen, um etwas Werbung für das Treffen und den Spectrum User Club zu machen.

Tatsächlich war die Resonanz geradezu enthusiastisch. Der Eindruck, dass die Regional-Redaktion der GEA genau auf meinen Anruf gewartet habe, drängte sich geradezu auf. Ich bekam also am 13. April Besuch von Frau Geiger, einer GEA-Journalistin in Begleitung eines Fotografen, der

Die GEA-Journalistin Frau Geiger bei der Arbeit

meine Retro-Computer-Sammlung einschließlich meiner Person ablichtete. Die Dame ist ungefähr fünf Jahre älter als ich und hat von Computern im Allgemeinen und im Besonderen sowas von keine Ahnung, ich hätte ihr wirklich alles erzählen können: das jedes Bit eine andere Farbe hat und vor dem Einschalten erst Farbe und Benzin nachgefüllt

Ein Teil meiner Computer-Sammlung

te werden muss. Ich habe es nicht getan – ich war lieb!

Thomas beim Interview

Zuvor hatte ich ein paar meiner Computer auf einem Tisch angeordnet, um etwas Eindruck zu schinden. Die Dame war also auch dementsprechend beeindruckt. Nach relativ kurzer Zeit klinkte sich Thomas Eberle, das SUC Mastermind, in das Interview ein, um den Spectrum User Club vorzustellen. Nach fast drei Stunden war das Interview schließlich endlich beendet und der Fotograf hatte meine Computer und mich mehrfach abgelichtet. Als das Interview am Donnerstag vor dem Treffen, dem 19. April, im Regionalteil des GEA erschien, war ich tatsächlich etwas darüber erstaunt, was ich offenbar alles gesagt hatte, an das ich mich nicht mehr erinnern konnte.

Der erste Satz der Artikel lautete: *»Joachim Geupel ist ein richtiger Computerfreak…«*. Hier muss ich anmerken, dass ich mich eigentlich nie als Freak gesehen habe, eher als Bewahrer der Technik, deren Ursprung der Abakus und deren Nachfolger die heutigen PCs sind.

Ebenso habe ich den »Brotkasten« nie erwähnt, muss ich doch zu meiner Schande gestehen, dass mir die traditionelle Konkurrenz zum C64 immer noch anhaftet.

Mein Angebot, den Artikel vor der Veröffentlichung noch einmal an mich weiterzuleiten, hatte die Dame nicht angenommen. So finden sich einige sachliche Fehler, die die Journalistin missverstanden hat. Möge ein jeder diese »Mistakes« selbst herausfinden. Sie sind nicht schwer zu entdecken.

Der GEA-Artikel ist im Anschluss zu finden.

Das Treffen

Im Laufe der nächsten zwei Stunden trafen die Teilnehmer so nach und nach ein zu meiner großem Freude waren auch zwei Gäste aus den Niederlanden dabei, die ich in Wittenberg kennen und schätzen gelernt habe. Ein Programm zum Treffen war nicht geplant, es gab also

Im Hintergrund: Luzie und Schombi, im Vordergrund Rudy und Rolof aus den Niederlanden

also keine Vorträge und keine Video-Präsentationen. Genauso wenig gab es eine Gegendemo von Commodore-Usern, was im Nachhinein eigentlich schade ist; es wäre sicherlich interessant gewesen, hätte eine Hundertschaft der Polizei die Demo aufgelöst... .

ZX Spectrum Next in Acryl

Der Raum füllte sich und bald mussten wir die Tische umstellen, um den Raum optimal zu nutzen. Es wurden nicht nur die üblichen Spectrum gezeigt und benutzt, neben meinem »MiST« waren auch noch ein ZX Uno, ein QL68 und sogar zwei Spectrum Next (Platinen) zu bestaunen. Neben Usern aus unserem Club oder Besuchern der üblichen Webseiten, kamen dann tatsächlich auch Besucher, die den Artikel im Reutlinger Anzeiger gelesen hatten und sich für Spectrum oder für Retro-Computer interessierten. Natürlich wurden auch die Neuheiten neugierig betrachtet, von SINTECH gab es farbige Spectrum-Gehäuse zu kaufen, was sich natürlich ideal zu den neu auf den Markt gekommenen Platinen

Rudy und Rolof bei der Beurteilung des Artikels

anbot.

Meinem persönlichen Fazit nach, verlief das Treffen Alles in Allem verlief unspektakulär. Die Geräte und die unterschiedlichen Ausbaustufen zu sehen, was spannend. Als Organisator hatte ich leider viel zu wenig Zeit, mich näher mit den einzelnen Personen zu unterhalten. Ich führte spannend ein spannendes Gespräch

Kopfarbeit

über den Sinclair QL, bewunderte die ZX Spectrum Next und ruinierte so ganz nebenbei mein Discible-Interface. Die Besucher, die sich durch den Artikel im GEA animiert fühlten und ihren Weg zum Treffen fanden, wurden von mir empfangen und herum geführt. Einer der Besucher nutzte die Gelegenheit, seinem Sohn zu zeigen, vor welchen Geräten er seine Jugendzeit verbracht hatte. Andere Besucher wollten nur kurz hereinschauen, um ihre Neugierde zu befriedigen, blieben aber dann doch relativ lange, da sie doch der Faszination der Retro-Technik erlagen. Einer der Besucher brachte seinen PC, ein Gerät aus der Vor-Windows-Ära, vorbei, um es dem SUC zu überlassen. Er hatte den Computer 1985 gekauft und lange Zeit benutzt. Da er das Gerät sehr pfleglich behandelte, seht es auch heute noch da wie neu. Der Monitor zeigt Ausfallerscheinungen; wahrscheinlich müssen einige Kondensatoren getauscht werden. Wenn jemand Interesse an dem Computer hat, der Computer kann bei mir abgeholt werden. Das Treffen endete gegen 20 Uhr. Den Abschluss fand im nahegelegenen Restaurant statt, in dem ich einen Nebenraum gemietet hatte und ein dem wir auch diverse zubereitete Nahrungsmittel unter der Nase in den Kopf schoben. Wir diskutierten über alles und jeden, selbst der Präsident der Unvereinigten Staaten von Amerika wurde nicht ausgespart. Wir trennten uns gegen Mitternacht und auch der inoffizielle Teil des Treffens war damit beendet.

Luzie und Schombi haben Spaß! Nein, »Luzie« steht nicht für »Luzifer« und steht auch in keinem Zusammenhang mit Schombi's Kopfbinde!

Der in Würde gealterte Spectrum von Rolof

Eines meiner persönlichen Highlights fand aber tatsächlich erst am nächsten Tag statt. Ich fand am nächsten Morgen einen dicken Briefumschlag auf dem Wohnzimmertisch. Der Brief enthielt einen Artikel in französischer Sprach, der von einem älteren Herrn verfasst worden und in einer französischen Clubzeitschrift veröffentlicht worden war. Darin wurde die Inbetriebnahme einer Tastatur-Dekodierung eines Computers aus den 50er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts beschreiben. Die Dekodierung ist größer als der Spectrum 48 und besteht aus Röhren, die erst aufgeheizt werden mussten, bevor sie in Betrieb genommen werden konnten. Der Artikel wurde von einem Brief begleitet, in dem mir der in der Zwischenzeit 84-jährige Verfasser zu unserem faszinierenden Hobby gratulierte und uns allen viel Freude damit wünschte.

Der Link *zum »Mainframe Tube Module«* ist:

»http://www.righto.com/2018/01/ibm-mainframe-tube-module-part-ii.html«

Im Rückblick auf das Treffen kann ich sagen, dass es zwar anstrengend war, war es doch das erste SUC-Treffen, das ich je organisiert habe, es war aber schön. Die Rückmeldungen, die ich bekommen habe, bestätigen mir das. Auch möchte ich mich hier noch ganz herzlich und ausdrücklich bei Thomas Eberle bedanken, der mir bei der Vorbereitung tatkräftig unter die Arme gegriffen hat.

Abschließend kann ich sagen, dass das erste Treffen im Süden auf jeden Fall ein Erfolg war. Ich habe vor, im nächsten Jahr wieder ein Treffen zu organisieren, diesmal über die Dauer von zwei Tagen, hat mir das Treffen doch gezeigt, dass Interesse besteht.

In diesem Sinne!

Joachim

Alle, die da waren - das unvermeidliche Gruppenfoto

ARTIKEL IM REUTLINGER GENERALANZEIGER VOM 19. APRIL 2018

Rechner – Joachim Geupel aus Willmandingen hat ein Faible für 80er-Jahre-Computer. Szenetreffen am Samstag

VON JULIE-SABINE GEIGER

SONNENBÜHL-WILLMANDINGEN.

Verehrter Brotkasten und Türstopper

Joachim Geupel ist ein richtiger Computerfreak. Wer sonst würde sich sein Denkerstübchen mit den elektronischen Gehirnen aus den 80er-Jahren, den Anfängen der Heimcomputer, vollstopfen, die Entwicklungen namhafter Techniker von einst verehren, sammeln, ihr Innenleben studieren, sie koppeln, an moderne Flachbildschirme und Speichermedien anschließen und mit allerlei modernem technischen Equipment zu sagenhaften Leistungssteigerungen animieren. »Wir sind doch einige in ganz Europa«, antwortet der Elektromechaniker-Meister grinsend. Für die süddeutschen Liebhaber der Sinclair-Szene hat Geupel am Samstag, 21. April, ein Treffen im Willmandinger Gemeindehaus organisiert. »Alle, deren Herz für Sinclair- oder Commodore-Computer schlägt, sind willkommen«, macht Joachim Geupel auf den offenen wie unverbindlichen Treff aufmerksam. »Fast alles Originale«, verweist Geupel auf seine stattliche Sammlung. Den TI99/4A von Texas Instruments, einen 16-Bit Heimcomputer von Anfang 1980, von seinen Fans »Neunundneunziger« genannt. Daneben den Sinclair ZX81, »ein auf dem Vorgängermodell Z80-Mikroprozessor basierender Heimcomputer des britischen Herstellers Sinclair. Den gab es im Herbst 1981 für 400 D-Mark. « Von der Queen geadelt Geupel weiter: »Für seine Erfindung wurde Clive Sinclair, das Universalgenie, von der Queen geadelt. Das Gerät war ein Geniestreich, das gab es sogar als Bausatz«. Damit war der »Türstopper«, wie der ZX81 wegen der blockigen Form genannt wurde, ideal für die Tüftlerszene. »Es gibt Clubs, die haben dem Kasten Rollen angebaut, auf denen er fahren kann. Andere ersetzen das Antennenkabel durch moderne Schnittstellen und motzten den Ein-Kilobyte-Speicher auf 4 Megabyte auf.«

Hatten die Anfänge der Heimcomputertechnik, bis zum Commodore 64, der »Brotkasten«, mit dem der Personal Computer (PC) in den 80er-Jahren massentauglich wurde, noch alle Schwarz-Weiß-Bildschirmausgaben, also schwarze eckige Zeichen auf weißem Grund, weil die Benutzeroberflächen à la Windows, wie heutige Anwender sie kennen, erst später kam, hatten die nächsten Generationen schon farbige Ausgaben. Joachim Geupel demonstriert die rasante Entwicklung von den einfachen hinterlegten Zeichen, die aus wenigen Pixeln bestanden, bis zur Grafik an sich verändernden Demobildern auf modernen Flachbildschirmen, deren Größe die Pioniere mit ihrer an heutige Maßstäbe angelegten winzigen Rechnerleistung gar nicht ausfüllen können. Dennoch schafften es die Tüftler und Bastler mit der Programmiersprache Basic, Bewegung auf den Bildschirm zu bringen.

Joachim Geupel weist in seinem Computermuseum auf seinen Atari STE hin. »1985 entwickelt, seit 86 zu haben, konnte der schon Desktop Publishing«, also die rechnergestützte Seitengestaltung. Seine Originalgeschwindigkeit wäre heute Zeitlupe.

Der Freundeskreis der musealen Rechner aus der Vorzeit von Microsoft erweitert die Kapazitäten und schreibt sich auch die Programme für die Grafikdemonstrationen und Spiele selbst. »Um zu schauen, ob ich das hinkriege.«

Programmieren in Basic und C Klar, dass der Funkelektroniker, der lange ausgebildet hat und daher die Entwicklung der Rechenmaschinen seit der Antike kennt, seine Leiterplatten selbst lötet und einen Frequenzgang wie eine Parabel auf dem Bildschirm wachsen lassen kann. Die Freunde der Anfänge der Heimcomputerentwicklung sprechen alle mehrere Programmiersprachen, natürlich.

Geupel zählt zu Basic die 70er-Jahre-Sprachen Pascal und C auf, zudem Fortran *(Da hat sie was missverstanden – ich kann kein Fortran!)*. Die kann auch Thomas Eberle, seit 1994 der Vorsitzenden des 1983 gegründeten Computerclubs, den Joachim Geupel telefonisch dazu schaltet.

Wie Joachim Geupel, der die Redaktion der Mitgliederzeitschrift des »Spectrum-Userclubs Wuppertal« hat, die natürlich auf einem der Oldies gemacht wird, schwärmt auch Vorsitzender Thomas Eberle von den Errungenschaften der Pionierzeit, die unter anderen den Mikroprozessor hervorgebracht hat, der die Entwicklung erst richtig angestachelt hatte. Fast klingt es, als blätterten die beiden Männer in einem Fotoalbum, während sie sich die Computerbaureihen der 80er-Jahre wie einen Ball hin- und her spielen. Von Apple bis Olivetti, »da hab ich ein Fußballspiel drauf«, freut sich Joachim Geupel. Was bereits ein Meilenstein in der grafischen Darstellung war.

Dass der Club wächst, erzählt Eberle. Rund 5 000 Mitglieder habe die Community weltweit. Leute seien das, die wie er als Studenten ihre ersten Heimcomputer hatten. »Die einen bauen sich dann die Eisenbahn auf, wenn die Kinder groß sind, andere holen ihre alten Rechner hervor. « Mittlerweile kämen vollzählige Familien zu den regelmäßigen Klubtreffen, »da geht es dann nicht mehr nur um Computer«, betont Joachim Geupel die gemeinsamen geselligen Abende. »Inzwischen befasst sich schon die vierte Generation damit«. Die Hilfsbereitschaft untereinander sei enorm. Wenn etwas repariert werden muss, wenn Ersatzteile gebraucht werden. »Beim jüngsten Treffen in Wittenberg hatten manche ein ganzes Elektroniklabor aufgebaut.«.

Zeigen, was man hat.

Das Treffen des Spectrum-Userclubs am Samstag, es ist zum ersten Mal in Willmandingen, dient dem Austausch, dem Zeigen, was wer dabei hat, und natürlich dem Treffen. Unter den Angemeldeten sind Gäste aus den Niederlanden. Joachim Geupel und Thomas Eberle wollen mit einer Attraktion locken, von der sie hoffen, dass die Neuheit dann schon ausgeliefert

sein wird. Der ZX Spectrum Next aus dem Hause Sinclair. Eine Neuauflage des 8-Bit-Klassikers, mit Z80-Chip, zahlreichen Video-Outputs und einem SD Karten-Slot, der auch Originalspiele per Kassetten-Player verarbeiten können soll. Entwickler Henrique Olifiers und ein Team sollen für die Finanzierung der Neuauflage von Sinclairs Heimcomputer ZX Spectrum eine Crowdfunding-Kampagne gestartet haben, die dem Vernehmen nach nur wenige Tage gebraucht habe. Sollte der Klassiker am Samstag noch nicht zur Verfügung stehen, »können wir die Platine vorstellen«, kündigt Geupel ein fast so großes Spektakel an. »Das wird ein ziemlicher Spaß« ist er überzeugt.

(GEA)

COMPUTERCLUB-TREFFEN

Am Samstag, 21. April, ist das Treffen des Spectrum User Clubs, im Gemeindehaus im Sonnenbühler Ortsteil Willmandingen. Es beginnt um 8 Uhr und dauert bis 20 Uhr, danach beginnt der gesellige Teil mit einem Abendessen. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich.

Weitere Information hat Organisator Joachim Geupel auf seiner Homepage, und gibt es auch auf der Homepage des Clubs. (jsg)

Foto von mir in meinem Spielzimmer

Rechner – Joachim Geupel aus Willmandingen hat ein Faible für 80er-Jahre-Computer. Szenetreffen am Samstag

Verehrter Brotkasten und Türstopper

VON JULIE-SABINE GEIGER

SONNENBÜHL-WILLMANDINGEN. Joachim Geupel ist ein richtiger Computerfreak. Wer sonst würde sich sein Domizil mit den elektronischen Gehirnen aus den 80er-Jahren, den Anfängen der Heimcomputer, vollstopfen, die Erweiterungen namhafter Techniker von einst verehren, sammeln, ihr Innenleben studieren, sie reparieren, an moderne Flachbildschirme und Speichermedien anschließen und mit allerlei modernem technischen Equipment zu sagenhaften Leistungssteigerungen animieren. «Wir sind doch einige in ganz Europa», antwortet der Elektroniknerdfanatiker grinsend. Für die süddeutschen Liebhaber der Sinclair-Szene hat Geupel am Samstag, 21. April, ein Treffen im Willmandinger Gemeindehaus organisiert. «Alle, deren Herz für Sinclair- oder Commodore-Computer schlägt, sind willkommen», macht Joachim Geupel auf den offenen wie unverbindlichen Treff aufmerksam.

«Fast alles Originale», verweist Geupel auf seine stattliche Sammlung. Den TI 99/4A von Texas Instruments, einen 16-Bit-Heimcomputer von Anfang 1980, von seinen Fans «Neunundneunzigerer» genannt. Daneben den Sinclair ZX81, «ein auf dem Vorgängermodell Z80-Mikroprozessor basierender Heimcomputer der britischen Herstellers Sinclair. Den gab es im Herbst 1981 für 400 D-Mark.»

Von der Queen geadelt

Geupel weiter: «Für seine Erfindung wurde Clive Sinclair, das Universalgenie, von der Queen geadelt. Das Gerät war ein Geniestreich, das gab es sogar als Bausatz.» Damit war der «Tornadoputer», wie der ZX81 wegen der blockigen Form genannt wurde, ideal für die Tüftlersarone. «Es gibt Clubs, die haben dem Kasten Rollen angebaut, auf denen er fahren kann. Andere ersetzen das Antennenkabel durch moderne Schnittstellen und nutzen den Ein-Kilobyte-Speicher auf 4 Megabyte auf.»

Hätten die Anfänge der Heimcomputertechnik, bis zum Commodore 64, der «Brotkasten», mit dem der Personal Computer (PC) in den 80er-Jahren massentauglich wurde, noch alle Schwarz-Weiß-Bildschirmausgaben, also schwarze eckige Zeichen auf weißem Grund, weil die Bennutzeroberflächen à la Windows, wie heutige Anwender sie kennen, erst später kam, hatten die nächsten Generationen schon farbige Ausgaben. Joachim Geupel demonstriert die rasante Entwicklung von den einfachen hinterlegten Zeichen, die aus wenigen Pixeln bestanden, bis zur Grafik an sich veränderten. Demselben- dem auf modernen Flachbildschirmen, deren Größe die Pioniere mit ihrer an heutige Maßstäbe angelegten winzigen Rechnerleistung gar nicht auffüllen können. Dennoch schaffen es die Tüftler und Bastler mit der Programmiersprache Basic, Bewegung auf den Bildschirm zu bringen.

Joachim Geupel weist in seinem Computermuseum auf seinem Atari STE bis «1985 entwickelt, seit Bi zu haben, konnte der schon Desktop-Publishing», also die rechnergestützte Seitengestaltung. Seine Originalgeschwindigkeit wäre heute fast zu lupe. Der Freundeskreis der musealen Rechner aus der Verein von Microsoft erweitert die Kapazitäten und schreibt sich auch die Programme für die Grafikdemonstrationen und Spiele selbst. «Um zu schauen, ob ich das hinkriege.»

Programmieren in Basic und C

Klar, dass der Pionierelektroniker, der lange ausgetüftelt hat und daher die Entwicklung der Rechenmaschinen seit der Antike kennt, seine Leiterplatten selbst lötet und einen Frequenzgang wie eine Parabel auf dem Bildschirm wachsen lassen kann. Die Freunde der Anfänge der Heimcomputerentwicklung sprechen alle mehrere Programmiersprachen, natürlich. Geupel zählt zu Basic die 70er-Jahre-Sprachen Pascal und C auf, zudem Fortran. Die kann auch Thomas Eberle, seit 1994 der Vorsitzenden des 1983 gegründeten Computerclubs, den Joachim Geupel telefonisch dazuschaltet.

Wie Joachim Geupel, der die Redaktion der Mitgliederzeitschrift des «Spectrum-Userclubs Wuppertal» hat, die natürlich auf einem der Oldies gemacht wird, schwärmt auch Vorsitzender Thomas Eberle von den Errungenschaften der Pionierzeit, die unter anderem den Mikroprozessor hervorgebracht hat, der die Entwicklung erst richtig angestachelt hatte. Fast klingt es, als blätterten die beiden Männer in einem Fotoalbum, während sie sich die Computerbaureihen der 80er-Jahre wie einen Ball hin- und herspielen. Von Apple bis Olivetti, «da hab ich ein Fußballspiel drauf», freut sich Joachim Geupel. Was bereits ein Meilenstein in der grafischen Darstellung war.

Dass der Club wächst, erzählt Eberle. Rund 5 000 Mitglieder habe die Community weltweit. Leute seien das, die wie er als Studenten ihre ersten Heimcomputer hatten. «Die einen bauen sich dann die Eisenbahn auf, wenn die Kinder groß sind, andere holen ihre alten Rechner hervor.» Mittlerweile kämen vollzählige Familien zu den regelmäßigen Klubtreffen, «da geht es dann nicht mehr nur um Computer», betont Joachim Geupel die gemeinsamen geselligen Abende. «Inzwischen befasst sich schon die vierte Generation damit». Die Hilfsbereitschaft untereinander ist enorm. Wenn etwas repariert werden muss, wenn Ersatzteile gebraucht werden. «Beim jüngsten Treffen in Wittenberg hatten manche ein ganzes Elektroniklabor aufgebaut.»

Zeigen, was man hat

Das Treffen des Spectrum-Userclubs am Samstag, es ist zum ersten Mal in Willmandingen, dient dem Austausch, dem Zeigen, was wer dabei hat, und natürlich dem Treffen. Unter den Angemeldeten sind Gäste aus den Niederlanden. Joachim Geupel und Thomas Eberle wollen mit einer Attraktion locken, von der sie hoffen, dass die Neuheit dann schon ausgeliefert sein wird. Der ZX Spectrum next aus dem Hause Sinclair. Eine Neuauflage des 8-Bit-Klassikers, mit Z80-Chip, zahlreichen Video-Outputs und einem SD-Karten-Slot, der auch Originalspiele per Kassetten-Player verarbeiten können soll. Entwickler Henrique Olifiers und ein Team sollen für die Finanzierung der Neuauflage von Sinclairs Heimcomputer ZX Spectrum eine Crowdfunding-Kampagne gestartet haben, die dem Vernehmen nach nur wenige Tage gebraucht habe. Sollte der Klassiker am Samstag noch nicht zur Verfügung stehen, «können wir die Platine vorstellen», kündigt Geupel ein fast so großes Spektakel an. «Das wird ein ziemlicher Spaß» ist er überzeugt. (GEA)

COMPUTERCLUB-TREFFEN

Am Samstag, 21. April, ist das Treffen des Spectrum User Clus, im Gemeindehaus im Sonnenbühler Ortsteil Willmandingen. Es beginnt um 8 Uhr und dauert bis 20 Uhr, danach beginnt der gesellige Teil mit einem Abendessen. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich. Weitere Information hat Organisator Joachim Geupel auf seiner Homepage, und gibt es auch auf der Homepage des Clubs. (jsg)

www.spectrum-ocean.de
www.jeggysite.de

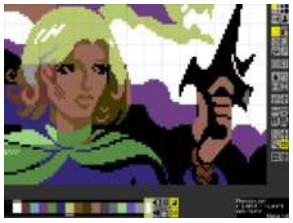
Das sind nur ein paar. Joachim Geupel ist Feuer und Flamme für historische Computertechnik, mit der er experimentiert. FOTO: MEYER

Der GEA-Artikel vom 19.April 2018

MULTIPAINT & PIXELPOLIZEI

Beides sind Programme für RetroSysteme. Jetzt nennt sich ja ein richtiger Fanboy nicht RetroUser, hier merkt man also schon am Namen, dass es um etwas Übergreifendes und nicht um ein Programm für ein spezielles System geht.

Beide Programme wurden 2016 von einem finnischen Team veröffentlicht und bei näherem Hinschauen ergänzen sie sich.



»MulitPaint« ist das Grafikprogramm und geht laut eigener Aussage auf Ideen eines der besten Amiga-Grafikprogramme zurück. Nun ja, welche Grafikprogramme gehen nicht auf alte Programme und Ideen zurück, wobei diese ja auch nicht mit dem Amiga begannen, aber hier gab es natürlich bahnbrechende Ideen. Für mich als User von Grafikprogrammen, vor allem für den Speccy, stellt sich immer die Frage: Was bringen die Programme Neues mit, welche Funktionen gibt es und last but not least: Sind sie gut zu bedienen?

Wir starten mit »MultiPaint«, mit dem wir ein Bild in *SCR* oder *PNG* laden oder ein Neues erstellen können. Bei der Bearbeitung muss man sich leider erst einmal an die sehr altehrwürdigen Icons gewöhnen, die man am besten einfach mal ausprobiert. Im Vergleich zu den existierenden PC-Grafikprogrammen für den Speccy verliert hier »MultiPaint« ein wenig den Anschluss, auch Icons für Retroprogramme müssen nicht altbacken aussehen. Interessant sind bei »MultiPaint« ein paar Spezialwerkzeuge wie horizontaler oder vertikaler Spiegel, die man auch einfach beide aktivieren kann, ansonsten gibt es hier keine großen Überraschungen. Ein Icon hatte ich erst irrtümlich als Zauberstab, der ja heute allgemein bekannt ist, gedeutet. Das ist aber noch ein Wunschtraum und wird auch hier nicht erfüllt. Ansonsten ist funktional gerade für Speccy-Artisten leider nicht alles an Bord; die Farbpipette fehlt, außerdem ist es schwer, in bestehenden Grafiken über mehrere Farbfelder mit unterschiedlich eingestellten Attributen zu malen. Ich habe vielleicht die Funktion auch noch nicht gefunden. Diese und Tastencodes, etc. sind übrigens im Anleitungs-pdf genau beschrieben, das man im ZIP-Ordner findet. Dieses PDF ist allerdings mehr als vorbildlich und in unserer Hobbybranche alles andere als üblich. Bitte schaut da vor dem Ausprobieren unbedingt rein.

Fazit: Für mich ist »MultiPaint« nicht der große Umbruch in meiner Programmauswahl:

»TommyGun« zur Zeit Platz 1, da es schon in die Entwicklungsumgebung integriert ist, für Spezialanforderungen »RetroX« und »SevenUp«. Aber, wer Grafiken für mehrere Systeme erstellen möchte, hat hier möglicherweise ein gutes Zusatztool für seinen Werkzeugkasten. Zu finden ist das Programm über die Pouet.net-Links.

Nun zur **»PixelPolizei«**. Ich weiß nicht, warum das Wort 'Polizei' im Ausland so bekannt ist und derart

oft Verwendung findet. Das Programm selbst prüft Bilder, ob sie auf dem ausgewählten System mit den damit verbundenen Einschränkungen überhaupt angezeigt werden können, bzw. skaliert die Bilder automatisch mit minimalen Optionen. Der load-Button rät zwar png oder gif, aber importieren ließ sich bei mir so ziemlich alles als Bild. Man kann also ein Bild in einem 'wilden' Format laden, es anschauen, manuell oder automatisch prüfen und im Zielformat speichern. Eine umfangreiche Dokumentation liegt hier in Form der Homepage des Projektes vor:

http://www.kameli.net/marq/?page_id=4557.

Hier findet sich auch die aktuellste Version des Toos zum Downloaden. Das Programm versteht sich allerdings nicht als Konvertierungstool, denn dafür gibt es ja Spezialisten wie beispielsweise »RetroX«. Wer übrigens ein schönes Bild für den Speccy gemalt oder auch herüberkonvertiert hat, kann mir das einfach mal schicken, auch sowas darf auf der Scene+ einen Platz finden.

Viele Grüße, Mirko.

WAS ES SO ALLES GIBT…

ÜBER »FREAKS« UND ANDERE SACHEN

EINE NICHT GANZ ERNST GEMEINTE BETRACHTUNG

Liebe Freunde und Mitstreiter Wider des Vergessens ältlicher, alter und ganz alter Geräte der elektronischen Datenverarbeitung mittels elektronischem Datenverarbeitungsgerät des Genies und gleichnamigen Herstellers Sinclair, genauer »Sinclair Research Ltd.«

Liebe Freunde –

ich bitte vielmals um Entschuldigung! …

Liebe Freundinnen und liebe Freunde!

In Anbetracht dessen, dass uns alle das gemeinsame Interesse am besagtem elektronischen Datenverarbeitungsgerät, dem elektronischen Kalkulator namens »Sinclair ZX Spectrum«, in modernem Sprachgebrauch im Allgemeinen auch als »Computer«, im Besonderen »Specci« benannt, eint, bitte ich Sie um die Erlaubnis, fürderhand auf das formelle »Sie« verzichten zu dürfen, um stattdessen das kameradschaftliche »Du« zu gebrauchen.

Ein jeder, der etwas dagegen einzuwenden hat, bitte ich, dies mit Handzeichen zu erkennen zu geben! …

Keine Handzeichen!

Ich bedanke mich für Euer entgegenkommen!

Liebe Kameradinnen und Kameraden!

Neulich ging die Veranstaltung der Zusammenkunft der am ZX Spectrum Interessierten in Sonnenbühl-Willmandingen über die Bühne. Im Vorfeld war eine Journalistin bei mir zu Gast, die mich in Sachen Home-Computer befragte. Die Dame beglückte mich drei Stunden mit ihrer Anwesenheit, wobei ich ihr hätte erzählen können, dass jedes verarbeitete Bit im Computer eine andere Farbe hat. Die Dame hatte nämlich keine Ahnung, was sie auch freiweg zugab.

Der Artikel erschien dann eine Woche später im Reutlinger General-Anzeiger. Gleich im ersten Satz bezeichnete sie meine Wenigkeit als »richtiger Computerfreak«, wobei ich mich niemals als ein solcher betrachtet habe. Zum Artikel und wie er entstanden ist, wird weiter vorne in dieser Veröffentlichung berichtet werden.

Der Artikel veranlasste mich, den Sprachgebrauch in Sachen »Computer« etwas näher zu betrachten, im Besonderen unter genauerer Inaugenscheinnahme des Begriffes »Freak«. In vergangenem Sprachgebrauch werden als »Freak« Menschen bezeichnet, die verkrüppelt, verrückt oder unnormal sind (Wikipedia). Weiter werden Menschen als »Freak« bezeichnet, die besonders begeisterungsfähig sind und ihr Hobby exzessiv und »über das normale Maß hinaus« betreiben.

Da ich mich selbst, wie gesagt, niemals als »Freak« betrachtet habe, legte ich mein Augenmerk auf die Computer-Zeitschriften aus vergangenen Tagen sowie die monatlich erscheinende Lose-Blatt-Sammlung des »Computer Club Wuppertals«.

Bei der Lektüre der Computer-Zeitschriften ist mir alsbald der Umstand ins Auge gesprungen, dass der Begriff »Freak« im alltäglichen Sprachgebrauch tief verankert ist.

Ich möchte Euch, liebe Kameradinnen und Kameraden, davon in Kenntnis setzen, was es für Wortschöpfungen im Zusammenhang mit dem Begriff »Freak« gibt und bemühe mich quasi im selben Atemzug, den Begriff zu erklären.

»Freaks«

Der »Freak«, im Allgemeinen auch als der »gemeine Freak« bezeichnet. Zu erkennen an gelegentlichen exzessiven Gefühlsausbrüchen, einherge-

hend mit unkontrollierbarem Zittern und dem Ausstoßen von leisen spitzen Schreien.

»Computer-Freak«

Beliebte Verallgemeinerung. Ein »Computer-Freak« ist, ebenso wie der »Freak«, an den Gefühlsausbrüchen zu erkennen. Ein »Computer-Freak« auf Computer-Entzug ist am zwanghaften Herumtippen auf einem Taschenrechner oder dem verzweifelten Kauen auf einem Smartphone zu erkennen.

»Spectrum-Freak«, »ZX-Freaks«:

Freaks der Sorte, die sich ausschließlich mit dem Computer der Marke »Sinclair ZX Spectrum 48, 128, 2, +2 und +3« sowie den Vorgängern der Selbigen, dem »ZX80« und dem »ZX 81« auf enthusiastische Weise befassen. Anzumerken ist, dass die Mortalitätsrate aufgrund von Unterernährung hier extrem hoch ist, da besagte » Spectrum-Freaks« die Nahrungsaufnahme sträflich vernachlässigen.

»Radiergummi-Freak«

Einen besonderen Platz sei dem »Radiergummi-Freak« gestattet. Dieser ist eine Sonderform des »Spectrum-« oder »ZX-Freaks«, der/die sich neben dem ZX Spectrum 48 auch eine Sammlung von domestizierten Radiergummis hält, um diesen zu huldigen und zu vermehren.

»Atari Freaks«, Atari XL Freaks«

Dies ist eine Gruppe von Freaks, die sich auf die Benutzung von Atari-8-Bit-Computern spezialisiert hat. Zu erkennen sind sie an Kutten in Form des Atari Symbols und ein Tattoo in Form eines Atari XLs auf der Stirn.

»C-64-Freaks«, »64-Freaks«, »Commodore Freaks«, »VC 20 Freaks«, »CBM-64-Freaks«, »Spitzen-Commodore-Software-Freaks«

Eine besondere Gruppe innerhalb der Gruppe der »Freaks« im Allgemeinen und im Besonderen. Diese Gruppierung hat es sich zur Aufgabe gemacht, dem Commodore C64 zur Weltherrschaft und zur einzig gültigen Welt-Religion zu verhelfen. Sie zeigt sich durch besonders aggressive Missionsarbeit aus, die selbst vor Bankangestellten nicht zurück schreckt. Was dem »Atari-Freak« seine Kutte ist, ist dem »C64-Freak« die allgegenwärtige Bereitschaft, vor jedem Brotkasten auf die Knie zu fallen und mit gar seltsamen Gesängen in Form von Klicklauten diesen anzubeten. Extremistische Gruppen werden Menschenopfer nachgesagt. Vor dieser Gruppe der Freaks wird ausdrücklich gewarnt, da vermutet wird, dass sie hochgradig infektiös ist. Hierbei sei das Stichwort »Computer-Virus« genannt.

»TI99/4A-Freaks«

Eine Erscheinung von »Freak«, die sich auf einen hochentwickelten, jedoch aufgrund von seltsamer Programmierung des Betriebssystems sehr langsamen Computer spezialisiert hat. Diese Gruppe gilt im Gegensatz zu den »C64-Freaks« als friedfertig. Sie ist nur schwer von sogenannten »normalen Menschen« zu unterscheiden.

»Dragon-Freak«

Der gemeine »Dragon-Freak« ist daran zu erkennen, dass er/sie sich seinem/ihrem Computer nur in feuerfester Kleidung nähert, da er/sie in ständiger Angst davor lebt, von besagtem »Dragon« erst gegrillt und dann verschlungen zu werden. Der »Dragon-Freak« gilt als harmlos und ebenfalls äußerst friedliebend. Wird als Untergruppe des »gemeinen Freaks« bezeichnet

»Software-Freak«

Der »Software-Freak« befasst sich ausschließlich mit »weicher Ware«, also Papiertaschentücher und Watte. Diese nehmen unter seinen/ihren Händen die seltsamsten und kuriosesten Formen an, sind jedoch im Anschluss daran zu nichts mehr zu gebrauchen. Er/Sie findet sich selbst unglaublich, alle anderen halten ihn/sie für unbeschreiblich.

»Coder-Freak«

Das genaue Gegenteil des weiter unten angesprochenen »weiblichen Freaks«. Dies steht jedoch nur im Zusammenhang mit Programmen und ausführbaren Anwendungen. Nimmt ein »Coder-Freak« einen Quellcode in die Hand oder kommt auch nur in die Nähe von Selbigem, verwandelt sich der Quellcode sofort und unmittelbar in ein absolut unleserliches und extrem schwer zu bedienendes Programm. Der »Coder-Freak« gehört zu den unbeliebtesten Freaks und wird von allen ausgegrenzt, verabscheut und gehasst. Im Gegensatz

zum »weiblichen Freak« ist der »Coder-Freak« eine reale Erscheinung.

»Spielfreak«, »Spielefreaks«

Praktiziert das Spielen am Computer als Religion. Ernährt sich von Pizza und Cola. Gilt als körperlich unbeweglich aufgrund des Konsums von zu viel Pizza und Cola. Hat stark verdickte Handgelenke und vergrößerte Daumen durch körperlich-evolutionäre Anpassung an den Freudenstift, den »Joystick«.

»Spielhöllen-Freak«

Die Sonderform des »Spielefreaks« ist der »Spielhöllen-Freak«. Er/sie wird vom gemeinen »Spiel-« oder »Spiele-Freak« mit Geringschätzung behandelt, da er/sie als wenig intellektuell sondern eher körperlich betrachtet wird. Der Spielhöllen-Freak weist sich durch eine große Überlebenserfahrung im Dschungel der Spielhölle aus und ist mit allen Wassern gewaschen – sowohl alkoholfreiem als auch alkoholhaltigem Wasser. Genießt den Ruf des »Indiana Jones« der »Spielefreaks«, ist jedoch weniger schlau.

»Donkey-Kong-Freak«

Untergruppe des »Spiele-Freaks«.

Anhänger des Spiels »Donkey-Kong«. Wurde vor kurzem mit dem Umweltpreis zum Erhalt des Gorillas in Computer-Spielen geehrt. Der »Donkey-Kong-Freak« steht unter Naturschutz, ist aber trotzdem vom Aussterben bedroht.

»Demo-Freak«

Sobald sich eine Menschenmenge versammelt, ist der »Demo-Freak« anzutreffen. Zu erkennen ist der »Demo-Freak« daran, dass er/sie Transparen-

te und Plakate mit Abbildungen von Computern mit sich herum trägt, in die Höhe reckt und dabei Rufe wie »Free ZX81« oder »Sir Clive for President« ausstößt. Manchmal sind die mit Enthusiasmus nach oben geschwungenen Plakate und Transparente interaktiv. Dann sind dort die unterschiedlichsten Bilder und bewegte Grafiken zu sehen, die von den Demo-Freaks dort hinein programmiert wurden.

»PEEK- und POKE-willige Freaks«

Freaks, die in jeder Gruppe und Untergruppe der »Freaks« aus dem Nichts auftauchen. Zeichnet sich durch jederzeit bereitwilliges PEEKen und POOKen von Allem und Jedem aus. Treten sofort und ohne erkennbaren Ansatz in Aktion, wenn sich im Umkreis von drei Kilometern etwas Spitzes befindet. Hat NICHTS mit irgendwelchen seltsamen und ominösen Sexualpraktiken zu tun. »PEEK- und POKE-willige Freaks« gelten als interdimensionale Wesen, die durch besagte Fähigkeit zwischen den Universen hin und her wechseln können.

»Hardware-Freak«

Der Hardware-Freak gleicht den »Göttern-In-Weis«. Ist im Allgemeinen die letzte Rettung bei akuter Erkrankung oder komatöser Erscheinungen eines Computers. Wird von ausnahmslos allen Freaks verehrt und geliebt – greift aber im Gegenzug jede Menge Kohle ab. Fährt Porsche oder Ferrari und spielt Golf, wobei der Golf-Caddy tiefer gelegt ist und über einen mäßig durchzugstarken 900-PS-Motor verfügt.

»Hardware-Erweiterungs-Freak«

Der »Hardware-Erweiterungs-Freak« kann als Untergruppe des »Hardware-Freaks « betrachtet werden. Der »Hardware-Erweiterungs-Freak« baut an jeden erreichbaren Computer sofort und unmittelbar, ja geradezu zwanghaft Erweiterungen an und ein. Vorsicht! Es/sie ist oft mit einer Heißklebe-Pistole bewaffnet, von der er/sie auch skrupel- und gnadenlos Gebrauch macht! Vor ihm/ihr wird ausdrücklich gewarnt.

Ist nach dem weiter unten angesprochenen »Teebeutel-Weitwurf-Freak« der beste Freund des »Hardware-Freaks«.

»Transistor-Freaks«

Gilt als ausgestorben. Es ist aber möglich, dass er in einzelnen Biotopen überlebt hat, ähnlich dem Quastenflosser in der Tiefsee. Evolutionär wurde der »Transistor-Freak« abgelöst von »IC-Freak«, nachfolgend vom »Microprozessor-Freak«, gefolgt vom »Mikro-Controller-Freak« bis aktuell zum »Rasperry-Pi-Freak«. Es werden evolutionäre Seitenstränge wie der »Transputer-Freak« und der »Risc-Freak« vermutet. Diese sind jedoch nicht belegt und werden den Verschwörungs-Theorien zugeordnet.

»Telex-Freak«

Am Gehörschutz zu erkennen. Dieser ist fest mit der Kopfhaut verwachsen. Spricht nur in kurzen und abgehackten Sätzen. Klingelt nach jeder Zeile wie eine Schreibmaschine am Zeilenende. Haupt-Vorkommensgebiet ist die »Gemeine Lagerhalle«, ein Biotop, in dem er/sie sich ansiedeln muss, da die von ihm/ihr bevorzugten Telex-Geräte viel Platz einnehmen und nur allein aufgrund ihrer Existenz die umgebende Raumzeit krümmen, welcher beim Biegen einen höllischen Lärm verursachen.

»Preisbewusster Freak«

Mutation des »gemeinen Freaks«. Tritt gelegentlich auf, ist jedoch nicht lebensfähig, da er sich im Allgemeinen zu Tode spart. Neigt zum rituellen Selbstmord wie der freilebende Lemming.

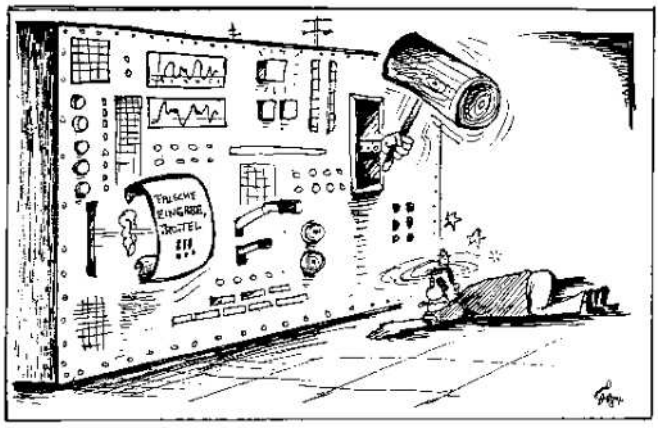
»Weiblicher Freak«

Gilt als *Mystische Gestalt*. Ist zu vergleichen mit dem Yeti des Himalaya und dem Sasquatsh der amerikanischen Ur-Einwohner. Dem Wesen werden mystische bis magische Kräfte zugeschrieben wie z.B. das sofortige Auflösen eines jeglichen Programms in kommentierten Source-Codes. Auch

kann es verzweifelte Programmierer durch Handauflegen sofort von ihrem Leid erlösen. Die Existenz des »Weiblichen Freaks« ist nicht erwiesen, daher wird sie der Sagen- und Fabelwelt zugeordnet.

Liebe Kolleginnen und Kollegen,
liebe anwesenden Freunde,

hiermit sei der kurze Exkurs in die Welt der »Freaks« vorläufig beendet. Es ist anzunehmen, dass die aktuelle Freak-Forschung auch zukünftig auf weitere Erscheinungen und frei in der Natur vorkommende Freaks stößt.



Wie euch, liebe anwesende Freunde, vielleicht bekannt ist, ist der Begriff »Freak« ein häufig verwendeter Begriff in den Computer-Zeitschriften der 80er-Jahre. Dort wurde jedweder Mensch, der sich mit den Home-Computern dieser Zeit befasste, als »Freak« und »Computer-Freak« bezeichnet. In den ersten zehn Heften der Computer-Zeitschrift »Happy Computer« ist dieser Begriff gerade inflationär anzutreffen. Auch ist Selbiger in der monatlichen Club-Mitteilung des »Spectrum Userclub Wuppertal« sehr oft zu finden.

Neusten Ergebnissen der Freak-Forschung zufolge findet zurzeit ein weiterer evolutionärer Sprung des »Freaks« im Allgemeinen und im Besonderen statt. Es gibt deutliche Anzeichen dafür, dass sich einige der einzeln aufgezählten »Freak«-Populationen vermischen und eine neue Art hervorbringen, die aufgrund anderer Bezeichnungen vorläufig als »Nerd« zu bezeichnen ist. Es kann aber offensichtlich davon ausgegangen werden, dass der »Nerd« auf längere Sicht den »Freak« verdrängen wird. Wenn nicht, so werden »Freak« und »Nerd« eine Koexistenz ähnlich dem Affen, unserem evolutionären Vorfahren, und uns Menschen, führen.

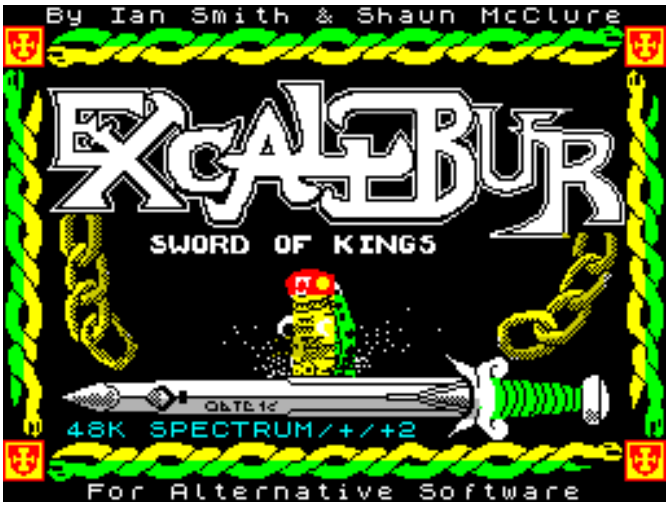
Liebe Kolleginnen und Kollegen, ich bedanke mich für eure Aufmerksamkeit und möchte mich sodenn von dieser Bühne, die ihr mir gewährt habt, verabschieden.

Ich bedanke mich für eure Aufmerksamkeit!

Ihr und Euer Joachim Geupel

Hier noch ein kurzer Nachtrag:
Sämtliche Formen der Freaks fand ich, als ich auf der Suche nach Material und Artikel in alten Computer-Zeitschriften und den alten Club-Beiträgen im Magazin des »Spectrum Userclub Wuppertal« stöberte. Indiziert vom Artikel im Reutlinger General-Anzeiger, in dem ich als Freak bezeichnet wurde, was mich zugegebener Weise etwas geärgert hat, entstand in Verbindung mit der Materialsuche dieser Beitrag. Fündig wurde ich vor allem in den Kleinanzeigen, wobei die Redakteure der Computerzeitschriften ebenfalls beinahe inflationär mit diesem Begriff umgegangen sind.
Die Begriffe stammen aus den besagten Quellen, die Interpretationen sind von mir und frei erfunden. (JG)

ADVENTURE-LÖSUNG
»EXCALIBUR – SWORD OF KINGS«

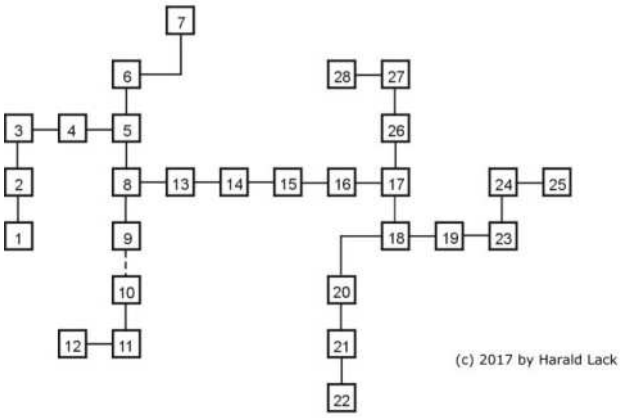


Hallo liebe Adventure-Freunde,
wieder einmal habe ich ein Spectrum Adventure ausgegraben, das wir uns näher anschauen und gemeinsam lösen wollen. Ich widme mich in diesem Artikel dem Programm »Excalibur - Sword of Kings«, das von Alternative Software bereits im Jahre 1987, also in der Spectrum Spiele Hochphase, veröffentlicht wurde. Geschrieben wurde das Adventure mit Hilfe des weit verbreitetem Professional Adventure Writer von den Autoren Ian Smith und Shaun G. McClure. Es handelt sich um ein Text-Adventure mit Grafik, das relativ gute Locations-Beschreibungen bietet, insgesamt aber eher zu den leichter zu lösenden Programmen zählt. Das spiegelt sich auch in den im Rahmen meiner Lösung insgesamt besuchten nur 28 Locations wieder. Das soll aber nicht bedeuten, dass das Programm zu einfach ist. Die von euch, die es schon mal gespielt und gelöst haben, werden wissen, dass manches nicht immer offensichtlich ist. Für all diejenigen, die noch irgendwo feststecken oder es einfach nur mal nachspielen wollen, habe ich die nachfolgende Lösung zusammen gebastelt. Aber bevor wir uns den Locations mit Gegenständen näher widmen, noch ganz kurz zu der Hintergrundgeschichte dieses Adventures.
Die Geschichte spielt in der kleinen englischen Stadt Alder.

Viele Monate sind vergangen, seit die Ritter der Tafelrunde Camelot verlassen haben um nach dem Heiligen Gral zu suchen. Plötzlich zog über die Stadt eine dunkle Wolke aus der immer wieder leuchtend blaue Blitze hervortreten. Aus dieser Wolke erschien eine Fremde, die einen dunklen Mantel trug. Sie verlangte eine Audienz bei König Arthus Pendragon und wollte den Aufenthaltsort von Merlin, dem Großen Zauberer, wissen um dessen Macht ihrer hinzuzufügen. Arthur sagte ihr, dass Merlin sich gerade auf einer geheimen Mission befindet. Die Fremde jedoch glaubte ihm nicht und offenbarte sich ihm als »Craina«. Diese war eine bösere Zauberin und drohte Arthus mit dessen Tod, sollte er den Aufenthaltsort von Merlin nicht bekanntgeben. Arthus zog Excalibur und schwang es in einem tödlichen Bogen in ihre Richtung. Doch Craina sah dies kommen. Noch ehe er reagieren konnte, belegte sie ihn mit einem gemeinen, feigen Traumzauber. Dadurch wurde das stolze Schloss Camelot in einen dunklen Ort verwandelt innerhalb dessen Mauern der König und sein Schwert gefangen sind. Dort müssen sie bleiben, bis Craina besiegt ist.
Merlin beauftragte uns deshalb mit der folgenden Aufgabe:
Suche Camelot und erobere das Schloss, finde Excalibur, bezwinge Craina und rette König Arthus. Bedenke jedoch die Gefahren, die Dir auf Deinem Weg dorthin begegnen werden und besiege alle bösen Gegner. Ob König Arthus gerettet wird und Camelot wieder ein Hof der Freude und Stärke werden wird? Es liegt in deiner Hand...
Soweit die Story zu diesem Adventure. Bevor ich mit der schrittweisen Lösung starte aber noch kurz zu den Locations-Beschreibungen und Gegenständen. Den Plan zum Adventure findet ihr beigefügt.

1. In a ramshackled hut / ladder
2. On a grass borded track
3. Where the road twists eastwards
4. On a rutted gritty track flanked by lush pasture / crimson fish
5. On a dusty path skirting the edge of Birwood
6. At the foot of a large stone tree
7. In a stone room set in a large petrified tree / short sword
8. Where the path branches to the east and continues south towards a chasm / woman selling lamps
9. On the edge of a huge chasm
10. On the edge of Birwood
11. Deep inside Birwood / pile of logs, axe
12. On the mossy floor below the canopy of leaves / bush, ivory key
13. In a dip in the road by dark Birwood / dark demon knight
14. A fair distance from Birwood
15. Outside a now foreboding looking Camelot
16. In the porch of Camelot
17. In an abandoned banquet hall
18. In a drafty room / old trap door
19. In an ornate antechamber / coin
20. In a old salt mine
21. In the southern part of the mine / rockworm
22. At the end of the mine / some salt
23. In a bitterly cold room / can of oil, ice creature
24. In the winch room / winch
25. In the armoury / Excalibur
26. In a small dingy room
27. In the most splendid room of the castle / spell from Crania
28. In a sparse and lonely room / King Arthur

Excalibur - Sword of Kings



So, das waren sie auch schon, alle Locations, die wir auf unserem Lösungsweg durchwandern werden. Im Anschluss folgt jetzt die schrittweise Lösung mit den entsprechenden Tipps für all diejenigen, die es lieber selbst versuchen wollen.

Wir starten...

GET LADDER, N, N, E, E, N, PROP LADDER (an den steinernen Baum), UP, GET SWORD, D, GET LADDER, S, S, S, BREAK LADDER (dadurch erhalten wir eine Art Balancierstab der uns bei der Überquerung der Schlucht hilfreich sein wird), DROP RUNGS (brauchen wir nicht mehr), CROSS CHASM, S, GET LOGS, EXAM LOGS (wir finden eine Holzfälleraxt und nehmen sie mit), DROP LOGS, W, EXAM BUSH (wir finden einen Schlüssel), GET KEY, E, N, CROSS CHASM, N, E, ATTACK KNIGHT (wir können ihn dank des Schwertes, das wir kurz nach dem Start gefunden haben, bezwingen), E, E, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR, E, E, S, E, GET COIN (jetzt müssen wir mit dem Geld wieder zurück zu der alten Frau, die Lampen verkauft, also...), W, N, W, W, W, W, W, BUY LAMP (jetzt machen wir uns auf den Weg zum Schloß), E, E, E, E, E, S, SMASH TRAPDOOR (mit der gefundenen Axt), D, S, LIGHT LAMP (so werden wir den Steinwurm los), S, GET SALT, N, N, U, E, E, THROW SALT (und schmelzen das Eismonster), N, E, GET EXCALIBUR, W, S, GET OIL, N, OIL WINCH, TURN WINCH, S, W, W, N, N (das Fallgatter ist jetzt auf und wir können nach Norden), N, REFLECT SPELL (mit der Hilfe von Excalibur), W, WAKE ARTHUR.

Und schon erscheint die Schlussmeldung und Excalibur ist gelöst.

Bis demnächst hier an dieser Stelle.

English summary:

Dear Spectrum users,

as you might have guessed, here is another adventure solution for you. Today I will take a look at the game »Excalibur - Sword of Kings« published for Spectrum by Alternative Software back in 1987. It is a graphic adventure written by Ian Smith und Shaun G. McClure with good location descriptions but at all one of the more easy to solve games. On the way through the game we visit some 28 locations, so it is not too big at all. But this does not mean that it is too easy. Here is the story behind the game.

The adventure takes place in the little town of Alder. Many months ago the Knights of the Round Table have left Camelot in search for the holy grail. Suddenly a strange power appears. It is the evil »Craina« who wants to break the Kings power an search for Merlin´s strength. In a fight the king is forced by a mean dream spell and Camelot is now a cold and ugly place. The king and his beloved sword are captive inside Camelot until someone breaks the spell. Here appears Merlin, who is in search for such a person and as you can guess, we are the one to do it. Our task is to find Camelot, enter the castle, find Excalibur and defeat Craina. But on our way we will have to fight and defeat many enemies and solve some riddles.

In case you have got stuck in the game, maybe my printed map and walkthrough may help you any further.

© 2017 by Harald Lack

SOFTWARE 2016

Hallo Software-Freunde,

in der letzten Ausgabe hatte ich begonnen die Programme des Jahres 2016 vorzustellen. Dieses Projekt konnte ich aber in einer Ausgabe nicht abschließen, weil es einfach zu viele Programme waren. Als ich weitermachen wollte musste ich feststellen, dass die Webseite, die bisher die Programme einigermaßen nach Release-Date sortierte, diese nun alphabetisch darstellte. Ich versuche daher nun das Ganze in die richtige Reihenfolge zu bringen.

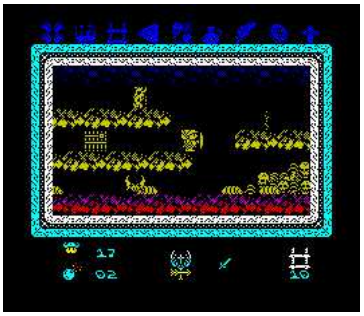
Diesmal haben wir ausschließlich Spiele, da wir schon alle Demos aus 2016 in der letzten Ausgabe vorgestellt hatten.

Zunächst bin ich auf neue Quellen gestoßen und habe festgestellt das ich auch 2015 noch Spiele übersehen habe. Ich kann nicht alles nachtragen, ich komme sowieso kaum nach bei dieser Spieleflut, aber das ein oder andere ist doch erwähnenswert. Daher fange ich mit den Nachträgen aus 2015 an.

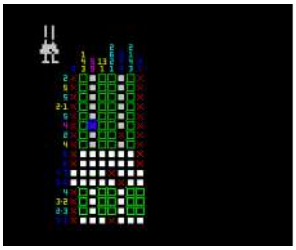
Nachtrag Games 2015

Knightmare 2 ZX *(Climacus, Karl McNeil)*

Bei diesem netten Jump´n Run handelt es sich bereits um den Nachfolger, den Vorgänger habe ich nie getestet. Das Spiel erinnert etwas an Ghost´n Goblins, ist aber insgesamt nicht so geradlinig und damit kniffliger. Man kämpft sich durch die Landschaft und sammelt dabei Gegenstände ein. Türen führen in weitere Räume, sodass das ganze nicht nur auf einer Ebene stattfindet. Die Grafik ist zwar monochrome, aber gut. Die Figuren bewegen sich schnell und flüssig, das Spiel macht Spaß. Ton gibt es im Game nur in Form von kurzen Pieptönen für das Treffen der Gegner oder Verlust von Energie. Auf jeden Fall eines der besseren Spiele.



Pixel Quest *(Einar Saukas)*



Das Spiel ist ein sogenanntes Nonogramm. Ein Rechen-/Knobel-spiel bei dem man Pixel nach bestimmten Regeln setzen muss um am Schluss ein Bild zu erhalten. Vorgegeben ist z.B. eine Zahl 2-2 was bedeutet was zwei Felder in dieser Reihe oder Spalte besetzt sind, dann ein Abstand und dann wieder zwei. Errechnen muss man welche zwei Felder dies sind. Das Ganze funktioniert vor allem zu Beginn nach Ausschlussverfahren, denn durch das errechnen der horizontalen und vertikalen Felder wird in einigen Fällen klar wie die Pixel zu setzen sind, dadurch ergeben sich wieder andere Felder. Die Idee mag nicht von Einar sein, die Umsetzung aber brillant. Großartige Grafik braucht man auch nicht, aber der Cursor bewegt sich flüssig und genau. Die Schwierigkeit bringt einen an Grenzen wenn die Bilder immer größer werden, Spielspaß ist also für lange garantiert. Der Sound ist ein echter Ohrwurm (AY-Sound im Spiel) und nervt nie. Es ist kein Superhit, den das Spiel verblüfft nicht grafisch oder mit Ideen, aber es macht einfach Spaß.

Target: Renegade 2 Mod *(Rafal Miazga)*

Target: Renegade war eines meiner Lieblingsspiele, eines der wenigen, das ich auch durchgespielt hatte. Es war quasi eines der ersten Beat´em up Spiele und auch das Beste, zumindest auf dem Spectrum. Also Rafal die Idee hatte ein Remake zu machen, waren viele skeptisch ob man es den verbessern könnte. Was verändert und auch wirklich verbessert wurde ist die Hintergrundgrafik und die Anzahl der Gegner. Das Spiel ist nun nicht wirklich ein anderes, die verbesserte Grafik aber gelungen. Es muss nicht immer was neues sein, man kann auch was „altes“ neu aufmöbeln... Fans können es sich anschauen. Auch Target Renegade 3 wurde nun schon „gemodded“.

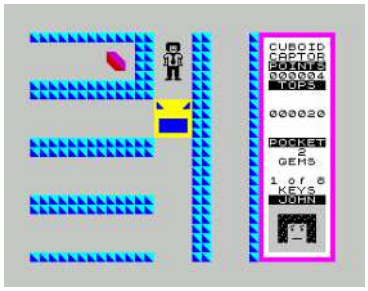
Insgesamt zählte ich 92 neue Games in 2015. In 2016 waren es nochmal so viel und in 2017 über 100, Tendenz also steigend. Es ist unmöglich alle Programme hier vorzustellen, wir sortieren also schon einiges vorab aus. Hier nun also der Rest der unserer Meinung nach nennenswerten Programme aus 2016:

Games 2016

ZX Popeye *(Gabriele Amore, Alessandro Grusso)*

Schon im kommerziellen Bereich kam Popeye nicht zu kurz, diese neue Version erinnert ein bisschen an das erste Mario Brothers. Olive wurde entführt, Popeye muss sie retten und sich dabei nicht von Brutus erwischen lassen. Klingt erstmal lustig, ist aber sehr schwer und entsprechend ist der Frustrationsgrad hoch. Die nötigen Spinatdosen sind hinter den Treppen, die man immer unfreiwillig auf und absteigt. Hier wäre eine bessere und klarere Steuerung gut gewesen. Außerdem ist das Spiel schnell, zu schnell. Neben Brutus gibt es noch eine weitere mir unbekannte Figur die einen bewirft. Diese wechselt aber völlig unvorhergesehen die Position sodass eine vorher sichere Stufe auf einmal zur Falle wird. Die Sprites sind ruckelig animiert, zwar farbig aber doch grob. Der Rest ist Blockgrafik, ein Rückfall in die frühen 80er. Der Sound ist nett, aber zu kurz und dadurch nach kurzer Zeit nervig. Kein guter Start hier, spart euch die Ladezeit.

Cuboid Captor *(Prosm)*



Ein einfaches 16k Spiel das nur auf den ersten Blick wie eines von 1983 aussieht. In einem einfachen Labyrinth muss man 8 Schlüssel einsammeln ohne sich selbst fangen zu lassen. Man hat aber keinen Radar oder ähnliches. Sieht man den »Cuboid« ist es meist schon zu spät.

Wenn man Pech hat läuft man sogar direkt in ihn rein. Mit etwas Geschick und Taktik kann man es aber schaffen. Das Spiel ist schnell, aber die Grafik recht einfach. Es gibt nur wenige Soundeffekte. Trotzdem ist es eine Herausforderung die mich dazu gebracht hat es einige Male zu versuchen.

Doctor Adventures *(Errecepe)*

Natürlich verleiten Tools wie AGD und Churrera dazu, das qualitativ gleichwertige, sehr ähnliche Spiele in Masse erscheinen. Leider hebt sich auch Doctor Adventures von dieser Masse nicht ab. Das übliche Plattform-Spiel hier nicht mal mit Sound. Seit Jet-Set-Willy unverändertes Konzept des Überhüpfens von Gegnern und einsammeln von Gegenständen. Die Grafik zwar einigermaßen bunt, aber auch nur Mittelklasse und einfach gähn... bin eingeschlafen.

ZX Nights *(Valdir)*

Ein interessantes Spielkonzept angelehnt an Rollenspiele. Es gibt eigentlich nur Tastatureingaben, man kommt schnell zu einem Streit und muss den Gegner bezwingen. Mit jedem Würfeln hat man eines von 5 Symbolen. Sagt einem ein Symbol zu, kann man es halten und nur mit den anderen weiterwürfeln. Auf 3 Versuche sollte man etwas Passendes haben, also Angriff, Rüstung/Deckung, Heilung, sofortiger Sieg und sofortige Niederlage. Für Sieg und Niederlage braucht man 4 gleiche Symbole, die anderen Zeichen werden gezählt, also 1 – 4 Angriffspunkte zum Beispiel. Der Gegner ist besiegt wenn er keine Lebenspunkte mehr hat...oder Sofort-Sieg. Nach dem einen Gegner kommt der nächste...
Ich habe es nur kurz gespielt. Das Konzept ist interessant, aber so natürlich langweilig. Man könnte das aber ausbauen, so wie früher die „Einsamer Wolf"-Bücher. Immerhin...mal was anderes.

Mysterious Dimensions *(Hooy Program)*

Ein Plattform Spiel, man hüpft von einer Plattform zur anderen, sammelt Diamanten ein... warum überwähne ich es überhaupt hier? Weil es Spaß macht! Die Spielfigur sieht einfach gezeichnet aus, ist aber gut animiert, das ganze ist sehr flüssig. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht gerade richtig und vor allem hat man nicht diese komischen Situationen das man von einem in den anderen Bildschirm springt und dort direkt auf einem Hindernis landet. Alles ist wohl durchdacht, die Grafik eigentlich gar nicht schlecht und der Sound allererste Sahne. Wirklich klasse, was da aus dem AY rausgeholt wird, da macht das spielen gleich doppelt so viel Spaß. Wer nicht ganz die Lust an Plattformern verloren hat, wird hier Spaß haben.

The Adventures of Winnie-the-*Pooh (Softland)*

Solche Spiele gehören einfach zum Spectrum. Ein Arcade-Adventure im Stil von Dizzy, Seymour und vielen anderen, nur das es diesmal Winnie the Pooh ist mitsamt seinen Freunden Tigger und Co. Jeder der Freunde hat auch ein Problem und Winnie kann helfen. Die Eule braucht z.B. ihre Brille etc. Ein Rätsel ergibt das andere. Die Grafik erinnert an genannte Vorgänger, der Sound ist neu, aber passt ebenfalls. Alles in allem ein professioneller Auftritt, lösen konnte ich das Spiel noch nicht. Es verspricht also jede Menge Spielspaß.

Harbringer – *Convergence (APSIS*)

Dies ist ein Mix aus Plattform/Jump´n Run der schwierigeren Sorte. Abgestürzt mit seinem Raumschiff muss ich unser Held durch einen unwirtlichen

Planeten kämpfen. Einsammeln muss man wohl nichts, es geht nur ums Überleben. Ausgestattet mit einer Laserwaffe geht es den primitiven Biestern an den Kragen... beeindruckend ist vor allem die Grafik, sehr bunt und detailliert, an mancher Stelle aber dadurch etwas unübersichtlich. Vor allem ist nicht immer gleich klar wo es gefährlich ist draufzutreten. Aber so ist es eben wenn man auf einem fremden Planeten abstürzt, da gibt es allerhand Unbekanntes. Schade ist das man sehr leicht sein Leben verlieren kann und man hat auch nur eines. Das Spiel ist aber nicht zu schwierig, der Schwierigkeitsgrad erscheint angemessen. Sound ist außer Schussgeräusche nicht vorhanden. Ich habe es natürlich nur angespielt, aber es gibt insgesamt zwei Teile, was auf jeden Fall eine Menge Spielspaß verspricht. Wer also mal einen Plattformer spielen will bei dem man schießen kann... nur ran.

Fantasy Zone – Escape from the piramid ***(GreenWebSevilla)***

Kurzweilig interessant ist auch dieses Spiel, benannt nach dem original von Sega. Man steuert seinen Roboter durch ein Labyrinth, wobei dieser fliegen oder laufen kann, das fliegen aber auch eine gewisse Trägheit mit sich bringt. Gegner kann man abschießen (mehrere Treffer nötig) oder umgehen. Natürlich braucht man Schlüssel um wieder Türen zu öffnen, wie bei jedem Labyrinth-Spiel. Die Grafik ist recht einfach, der Sound ganz angenehm und die Spielsteuerung und Animation wirklich gelungen. Insgesamt kein Hit, weil das Konzept einfach schon überaltert ist, aber gut gemacht.

Escape from the holy tower ***(Jevilon)***

Ein nettes Labyrinth Puzzle für Zwischendurch. Sammle die Gegenstände auf einem Bildschirm in der richtigen Reihenfolge ein. Die größte Schwierigkeit besteht darin zu erkennen was die einzelnen Gegenstände bewirken. Die spanische Anleitung hat mir nicht viel geholfen, also ausprobieren. Kurz interessant, dann aber schnell etwas eintönig. Die Grafik ist eher untere Kategorie, Sound sind nur Geräusche vorhanden. Mit etwas mehr Pepp hätte mehr draus werden können.

Crazy Kong City – Episode One: Saving Helen Blond ***(Gabriele Amore)***

Das Spiel ist stark angelehnt an Donkey Kong, kommt aber an den Klassiker nicht hin. Der Held ähnelt dem bekannten Mario, heißt aber sicher ganz anders. Mittels hüpfen und Leitern klettern muss man nach oben kommen um dann irgendwann das Blondchen zu befreien das vom Gorilla entführt wurde. Die Animation ist zwar schnell, aber etwas ruckelig, die Kollisionsabfrage genau. Der Schwierigkeitsgrad angemessen, einzig das Gameplay etwas eintönig. Es geht letztlich Level für Level um das gleiche und dazu noch einige Dinge die man nicht steuern kann. So werden manche Fässer zu Feuerteufeln wenn sie in die Flammen kommen. Es ist aber nicht immer so. Wenn es passiert, kann das brennende Fass sich gemächlich bewegen oder es rast auf einen zu. Genauso kommen die Fässer von oben ohne Vorwarnung und sehr gerne dann, wenn ich drunter durchgelaufen bin. Da die Anzahl der Leben nicht begrenzt ist, hat man aber genug Versuche, nur hatte ich einfach keine Lust mehr. Der Sound ist wirklich nett, trotzdem konnte es mich nicht länger motivieren. Kurz macht es Spaß.

Donkey Kong Jr. ***(Gabriele Amore)***

Donkey Kong mal anders: Der böse Mario hat den lieben Gorilla gefangengenommen und der Junior macht sich jetzt auf seinen

Papa zu retten. Die Grafik ist ähnelt nicht zufällig dem Spiel »Crazy Kong City« des gleichen Autors, es ist aber ein völlig anderes Spiel. Anstatt dem Gorilla der mit Fässern schmeißt, steht nun oben Mario (oder ein anderer Name) und schickt Krokodile auf die Jagd nach dem Junior. Der kann hüpfen und an Lianen klettern, muss die Schlüssel einfangen die letztlich den Käfig öffnen. Ich habe das Spiel nicht lange gespielt, denn der Frustfaktor ist sehr hoch. Genau wie bei Crazy Kong sind die Animationen nur ruckelig, d.h. Bewegungen lassen sich nicht exakt steuern. Genau das verlangt aber das Spiel, so ist die Liane nur von einer ganz bestimmten Position erklimmbar. Die ruckelige Animation betrifft auch die Gegner, so tun einem fast die Augen weh. Zwar ist die Grafik liebevoll und bunt gezeichnet, aber die Animation ist Stand Anfang der 80er. Hier müsste sich Gabriele verbessern, Ideen hat er jedenfalls.

Specsit (Climacus, Adrian Brown)

Bei diesem kleinen Logik-Spielchen geht es darum, die Eckpunkte von Vektorfiguren so zu verschieben das die Linien sich nicht kreuzen. Zeitlimit gibt es keines, es ist also nur etwas tüfteln angesagt, den die Figuren werden immer schwerer. Leider fehlt etwas der Anreiz, gerade weil es kein Zeitlimit und auch keine begrenzte Anzahl der Versuche gibt. Die Grafik ist sehr einfach, Sound fehlt völlig, vermutlich damit man sich besser konzentrieren kann. Insgesamt ein nettes Spielchen, hätte aber etwas aufwändiger gemacht sein dürfen.

Merry Christmas from Horace *(Steve A.J. Broad)*

Horace ist wieder da und das Spiel erinnert wirklich an früher. Ich meine damit, das das Spiel etwa von der Qualität ist, wie die Spiele 1983 waren. Die Story ist mir nicht bekannt, aber man steht auf dem Dach eines fahrenden Zuges und muss Päckchen einsammeln die durch die Luft schweben. Bewegt man sich nicht, rutscht man in dem Bildschirmausschnitt nach hinten. Man muss also in Bewegung bleiben und auch von Waggon zu Waggon hüpfen. Es kommen Gegner in Form von Schaffnern und Spinnen, auf die man hüpfen kann. Im Gegensatz zu den früheren Horace-Spielen scheint dieses hier nicht ganz ausgereift, den erwischt mich ein Schaffner von der Seite, löst er sich teils auf (wie beim draufhüpfen) oder man verliert ein Leben. Eine richtige Regel dazu habe ich nicht gefunden, wohl auch weil ich das Spiel nach 5 Minuten für eine Zeitverschwendung hielt. Nicht, dass ich kein Nostalgiker wäre, aber bei so viel guten Spielen die es gibt, muss ich keine schlechten spielen.

Waiting for the light
(Jari Komppa, Kieran Coghlan)

Ein Text-Adventure der etwas anderen Sorte. Die Auswahlmöglichkeiten werden nicht als Text eingegeben, sondern als Optionen ausgewählt. Dies macht das ganze weniger knifflig, aber stört nicht die Atmosphäre. Ein Adventure zu bewerten, ohne es komplett durchzuspielen, ist kaum möglich. Es ist mehr wie ein Buch, das man liest und ab und an Entscheidungen fällt. Ich kann sagen, es liest sich gut und spannend. Man beginnt in einem Verlies ohne Licht, doch plötzlich fällt doch Licht herein und man kommt in eine unbekannte Welt... wie es ausgeht? Versucht es einfach mal, es gibt einige Fallen.

Snake Escape
(Einar Saukas, Jarrod Bentley, MmcM)

In diesem Spiel wird das »Snake«-Prinzip neu erfunden. Der Schwanz der Schlange wird auch hier immer länger mit jedem Schritt, aber man hat die Gesetze der Schwerkraft zu bedenken, um an den begehrten Apfel zu kommen. Ein Tüftelspiel allererster Güte, grafisch exzellent gemacht durch die Multicolour Nirvana-Engine. Ein netter und abwechslungsreicher Sound

begleitet ein durch die Level, die natürlich immer schwieriger werden und neue Features wie z.B. verschiebbare Kisten bringen. Es ist kein Super-Hit, dazu ist das Spiel letztlich vom Prinzip zu einfach. Aber es macht eine ganze Weile Spaß und könnte nicht besser sein. Perfekt.

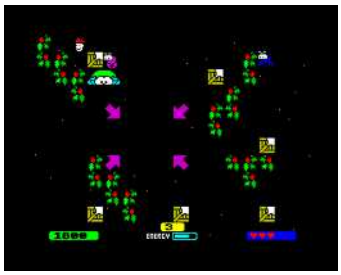
Rompetechos *(IvanBasic)*

Bei *Rompetechos* handelt es sich um die Umsetzung eines Spiels über einen spanischen Comichelden. Er muss einen Brief finden den er verloren hat. Dabei sollte er nicht zu viel Ärger mit dem Gesetz bekommen. Für das Spiel benötigt man nur drei Tasten, links, rechts und Action. Man läuft also durch die Räume, durchsucht und findet hoffentlich. Das Spiel überrascht aber mit allerlei Extras, so z.B. die Ampel die man nicht bei Rot überqueren sollte. Trotz weitestgehend monochromer Grafik, ist diese doch nicht schlecht, da detailliert und passend wie ein Comic. Bis auf einzelne Geräusche wird leider auf Sound verzichtet, aber Spielspaß ist garantiert und trotz einfacher Steuerung lassen sich die Rätsel nicht einfach lösen. Schaut es euch an.

Stela 2 *(J.B.G.V.)*

Keine Ausgabe ohne ein oder mehr Spiele von J.B.G.V. Nach dem obligatorischen wie immer nettem Intro erkennt man schnell, dass hier ein etwa neues Spielprinzip verwendet wird. Zwar hat man vor sich einen Raum den man durchqueren und allerlei Hindernisse überwinden muss, aber die Spielfigur ist hier nur ein winzig kleiner Strich der ein Raumschiff darstellen soll, das sich ständig bewegt. Man kann nur die Richtung ändern. Da sich manche Tore öffnen und schließen muss man die richtigen Kurven drehen um das Tor genau in dem Moment zu passieren wenn es geöffnet ist. Auch muss man später erst Schlüssel sammeln um durch manche Tür zu kommen, das ganze ohne Pause. Das Spiel hat einen netten Intro-Sound (Beeper), aber im Spiel nur Geräusche. Die Grafik ist allerhöchstens Durchschnitt, trotzdem macht dieses neue Spielprinzip Spaß und ist auch Abwechslung von den ständig gleichen Labyrinth-Spielen. Zusätzlich hat J.B.G.V. auch noch ein Mini-Game eingebaut, ein einfacher Shooter. Insgesamt auf jeden Fall die Ladezeit wert.

Crappy Crates *(Sludge, Yerzmyey)*



Crappy Crates ist eigentlich ein ganz normaler Sokoban-Klon, aber trotzdem gibt es Besonderheiten. Die Kisten müssen alle in ein bestimmtes Feld gestellt werden. Verschieben kann man die Kisten nur, wenn man quasi den Platz tauscht, läuft man also von links über die Kiste steht man dann auf dem Platz auf dem die Kiste stand und die Kiste links daneben. So rückt man also jede Kiste immer Feld um Feld weiter, bis alle da stehen wo sie sollen. Soweit so gut und nur wenig knifflig. Das verändert sich mit den weiteren Leveln. Erstens erscheinen Hindernisse um die man rumkurven muss und zweitens lästige Biester die Energie stehlen und Wege blockieren. Keine Energie – Game Over. Crappy Crates ist ein lustiges und farbenfrohes Spiel mit einem fetzigen Sound von Yerzmyey (AY). Besonderheit ist das auch ein ULA+ Modus eingebaut ist. Dieser wurde hier aber nicht getestet da es ULA+ bislang nur als Emulator gibt. Die Animation ist wenig bis gar nichts, aber dafür bewegt sich die Spielfigur zügig und die Gegner sind lästig genug um einen zu beschäftigen. Insgesamt ein nettes Spiel für zwischendurch, leider aber ohne dass man die Level speichern kann. Immer von vorne anzufangen ist nicht jedermanns Sache, daher wird man das Spiel leider schnell auch wieder zur Seite legen.

Zombo´s Christmas Caper (Malcolm Kirk)

Wir befinden uns längst im Dezember und damit auch Zeit für ein Weihnachtspiel. Hierbei handelt es sich um ein Labyrinth-Spiel, man läuft, weicht aus, sammelt Gegenstände ein und verwendet diese. Manch knifflige Aufgabe wartet auf einen, aber alles schon zigmal dagewesen und ich vermute das Spiel ist auch einfach wieder mit dem AGD gemacht. Dennoch, es hat eine feine Grafik und wie immer bei AGD sind zumindest keine Fehler zu finden. Langweilig finde ich es leider trotzdem.

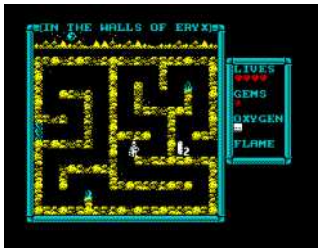
Rediscovered Realms *(Paul Jenkinson)*

In den frühen 80ern hat Paul diese Textadventures geschrieben. Es waren sehr einfache Basic-Programme, Texteingaben wurden mit vorgefertigten Strings verglichen und somit waren nur sehr einfache und vorgefertigte Befehle möglich. Die Neuauflage dieser Textadventures beschert und jetzt eine bessere, buchähnliche Beschreibung der Locations und einen richtigen Parser. Auch das Spiel selbst wurde noch etwas umgetüftelt. Ich habe die Adventures natürlich nicht durchgespielt, aber es scheinen mir recht interessante Aufgaben auch für unseren Harald Lack zu sein, der in unserer Tipps + Tricks Sektion gerne Adventures löst. Für Adventure-Freunde sicherlich die Gelegenheit gleich mal in vier neue Abenteuer reinzuschauen.

Cybermania *(Payndz)*

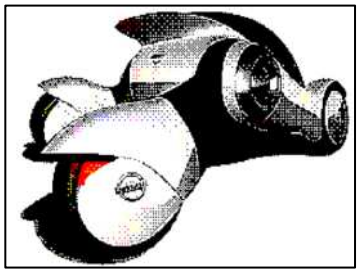
Dieses Spiel erinnert mich doch eher an die Anfänge der Heimcomputerzeit, dies ist aber nicht grundsätzlich abwertend gemeint. Zwar ist Grafik und die wenigen Soundeffekte schlicht, aber gerade das war ein Merkmal der frühen Computerspiele, die trotz einfachem Prinzip Spaß machen. Ein Roboter muss die Menschen retten, vor was auch immer ist auch egal. Jedenfalls sollte man die Männchen einsammeln, die auch noch wild umherrennen. Alle anderen Berührungen mit irgendwelchen Sprites sollten vermieden werden. Hört sich einfach an, ist es auch. Leider rennen die Männchen selbst oft in ihren Untergang, man sollte sich also mit dem retten beeilen. Dazu fährt man nur im Labyrinth umher, man kann sich nicht verteidigen, aber eine Art Schutzschild anmachen damit die Berührung mit den Bösewichten einen nichts ausmacht. Das wars auch schon, die Gegner werden mehr und das ganze schneller... So war es früher auch. Macht eine Zeitlang Spaß, das reicht auch schon. Nettes Spielchen.

In the walls of Eryx *(Kevin McGrorty)*



Dieses Spiel ist ein typisches Labyrinth-Spiel, allerdings mit einigen Feinheiten. Zunächst wäre da mal die Sauerstoff-Versorgung, den die Luft geht dem Spieler bald aus. Nur mit der richtigen Strategie kommt man immer rechtzeitig an einen Auffüllpunkt. Dann kann man sich der verschiedenen Wesen die sich in den Weg stellen nicht einfach durch abschießen erwehren, sondern man findet Flammenfallen, die man aber auch geschickt einsetzen muss, den sie sind sehr begrenzt und für das durchqueren manches Raumes notwendig.

Die Grafik ist zwar fein, aber insgesamt wenig bunt und auch sind große Teile des Labyrinths nur mit leerem Raum belegt. Die Spielfigur ist gut gezeichnet, aber bewegt sich nur langsam, wenn auch ruckelfrei und geschmeidig. Die Spielgeschwindigkeit ist auch das was mich am meisten gestört hat und das kein Sound im Spiel ist. Nicht schlecht und für manchen Spieler sicher eine Herausforderung, aber eher das Gegenteil von schneller Action.

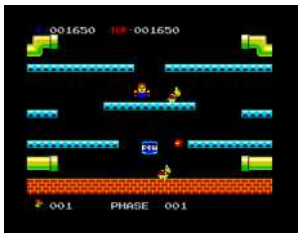


Heroes Rescue

(Javy Fernández,Javymetal, Radastan, Metsuke)

Diesmal ist es der Held der gerettet werden muss. In guter alter Manic-Miner-Manier hüpft man durch die Bilder, ob da am Ende ein Ausgang ist oder eben der Held der gerettet werden muss, ob man Ballons oder Schlüssel einsammelt, das ändert das Spielprinzip ja nicht. Nichts Neues also, leider. Die Grafik ist nett gemacht, sowas sieht man aber heutzutage schon in Multicolour. Auf Sound verzichtet das Spiel ganz. Es ist nicht schlecht, nur nicht gerade innovativ.

Pietro Bros *(Cristián M. González, Alvin Albrecht)*



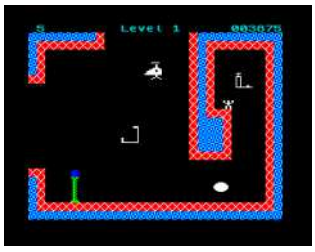
Dieses Spiel basiert auf Mario Bros und damit... ja, auf einem Spiel das es schon gibt. Es geht darum zu verhindern, dass die süßen Schildkröten in die Röhre krabbeln. Dazu stößt man entweder von unten gegen die Plattform auf der sie laufen und sammelt die umgedrehten Viecher dann ein oder man hüpft einfach drauf. Die Beschleunigungskräfte sind mitprogrammiert, plötzliche Richtungswechsel kann Mario... äh... Pietro nicht machen. Dies zum Spielprinzip nach dem Nintendo Vorbild. Ich habe mir die Mühe gemacht das Nintendo Original von 1987 mit dieser Version zu vergleichen. Nintendo kam ohne Musik aus, nur einige Töne im Spiel. Die Pietro Version hat einen Menüsound und eine kurze Melodie bei Spielstart. Die Grafik im Original war deutlich unter den Möglichkeiten des Spectrum, beinahe Monochrome, aber mit einem großen Mario-Sprite. Die Grafik bei Pietro ist kleiner und feiner, aber bunter, sogar Multicolour durch die Nirvana+ Engine. Die Spielbarkeit schätze ich bei Pietro etwas höher ein. Bei Mario war es sehr schwer genau unter eine Schildkröte zu hüpfen, bei Pietro ist es etwas großzügiger. Außerdem kann Pietro wie vorgesehen auch auf eine Schildkröte hüpfen, Mario verliert bei Berührung ein Leben. Perfekt ist aber auch Pietro nicht, so ist es z.B. nicht möglich aus dem Stand schräg nach oben zu hüpfen. Trotzdem... 30 Jahre später kommt endlich der beste Mario auf dem Spectrum und heißt nun: Pietro.

Willy Games: The first 30 years quiz

(Daniel Gromann)

Zwar Jet-Set-Willy, aber doch was ganz anderes: Ein Quiz. In diesem Quiz bekommt man 120 Fragen gestellt, dafür hat man 120 Minuten. Sollte machbar sein, aber halt... richtig sollen die Antworten auch sein. Der Autor hat sich sicherlich bei den Fragen viel Mühe gegeben, mir würden so viele Fragen wohl nicht einfallen. Obwohl es nur ein Quiz ist, die Grafik ist doch recht dürftig. Auch die Steuerung finde ich umständlich, anstatt eines Pfeiles der bewegt werden muss, hätte man auch einfach die Tasten 1-4 nehmen können für die Multiple-Choice Fragen. Nervig ist vor allem die Musik, die sehr kurz ist und sich ständig wiederholt. Bei einem 48k müsste man den Beeper auslöten, ich musste nur den Sound beim Fernseher abdrehen. Für Fans... aber auch wirklich nur für Willy-Fans.

Nemokay *(Alexsandr Titov, Zlata Titova)*



Schon das erste Bild ließ nicht viel erwarten und leider blieb es so. Mit einem Hubschrauber fliegt man durch ein Labyrinth, das wohl 1983 entworfen wurde und muss andere Menschen (?) retten. Mit jedem geretteten Menschen bekommt man ein Leben dazu, bei Berührung mit irgendwelchen Wänden oder Sprites (die direkt aus »Manic Miner« zu stammen scheinen) verliert man wieder eines. Es gibt in jedem Raum einen Powerknopf, schießt man auf diesen, lösen sich alle Angreifer auf. Kommt man in einen Raum ist der immer wieder so wie beim ersten betreten, also mit Powerknopf, Aliens und eventuell einem Menschen zu retten. Braucht man kurz ein paar

Extraleben, wechselt man also immer in einen geschickten Raum, zerschießt den Knopf und sammelt den Hilfesuchenden ein. Irgendwo habe ich auch einen Schlüssel gefunden, mit dem man ein Tor öffnen kann. Hat man das Ende gefunden, geht es mit dem nächsten Level weiter. Das wollte ich mir nicht mehr antun. Das Spiel hat eine sehr einfache Grafik und in jeder Richtung einen anderen nervigen Propellersound. Es stellt einen eigentlich vor keine besondere Aufgabe, wäre ich dabei nicht eingeschlafen, hätte ich bestimmt den zweiten Level auch geschafft...

Das war dann der Rest aus 2016 und damit schaffen wir in der nächsten Ausgabe Ende 2018 endlich, mit der Software aus 2017 zu beginnen und dann wohl Anfang 2018 schaffen wir den Anschluss an die ganz aktuelle Software. Auch wenn wir nun mit diesem Artikel nicht brandaktuell sind, hoffe ich den Lesern gefällt dieser Überblick. Gebt uns gerne aber Rückmeldung.

WERBUNG IM JAHR 2018

„uns hat ein Vöglein gezwitschert, dass Sie diese Auswahl lieben werden“... schreibt mir Ebay und ich erhalte ein Angebot über ein Fußball-Trikot (ja, ich liebe Fußball), ein Gutschein für den PSN – Shop (PS4 Spiele, ich habe eine PS4), den Kaspersky Antivirus (den hab ich auf meinen Rechnern) und Microsoft Office. Das Vöglein ist wohl eher ein „Google“ und die Angebote machen einem auf erschreckende Art und Weise klar, wie gläsern man doch für die Konzerne ist. Ich bekam keine Angebote von Retro-Hardware, keine Phone-Ersatzteile oder Kontaktlinsen, nach denen ich bei Ebay schon gesucht habe, sondern eben Angebote für Dinge die auf meinem Rechner gespeichert sind. Warum ich allerdings noch keinen Spectrum Next angeboten bekommen habe, obwohl ich auch per Google jeden Artikel darüber lese, das verstehe ich nicht. Ich nehme aber an, demnächst wird ein Konzern die Produktion übernehmen und die Welt dann mit Werbung überschwemmen. Zumindest in diesem Fall hoffe ich das. Gleichzeitig wäre die Verbreitung des „Next“ dann der Untergang dieser Werbeindustrie. Back to the 80s.

Te

BASIC-GIMMICK

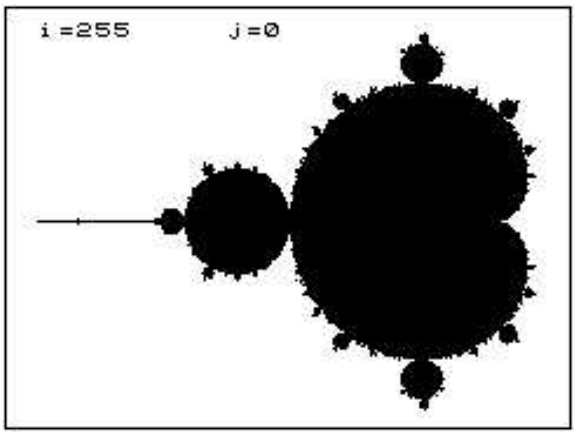
So, die vorletzte Seite muss auch noch gefüllt werden. Was bietet sich da besseres an, als ein kleines Spectrum-Basic-Programm.

Dieses Programm habe ich vor langer, langer Zeit auf dem Spectrum geschrieben und vor kurzem auf einer übriggebliebenen Musikkassette entdeckt. Das Programm errechnet eine fraktale Grafik, nämlich das berühmte Apfelmännchen. Zugegebener Weise ist es eine Umsetzung von einem CPC464, und es läuft wirklich laaaaange!

Also, wer den Spectrum einmal so richtig lange rechnen lassen will – hier ist das passen Programm dazu.

JG

```
 10 REM --- Apfelmaennchen ---
 20 CLS
 30 FOR i=0 TO 255
 40 FOR j=179 TO 0 STEP -1
 50 LET x=(i-175)/90
 60 LET y=(j-90)/90
 70 LET xa=0
 80 LET ya=0
 90 LET iter=0
100 LET xtemp=xa*xa-ya*ya+x
110 LET ya=2*xa*ya+y
120 LET xa=xtemp
130 LET iter=iter+1
140 IF xa*xa+ya*ya<=4 AND iter<200
    THEN GO TO 100
150 IF iter=200 THEN PLOT i,j
160 PRINT AT 0,0;"i=";INT i;
    AT 0,10;"j=___";AT 0,12;INT j
170 NEXT j
180 NEXT i
```



sintech

www.sintech-shop.de

Ersatzteile, Zubehör und Reparaturen
für Mobiltelefone, Spielkonsolen und mehr

SINTECH. DE LIMITED
Kurmainzstr. 14 · 74389 Cleebronn

Jetzt wirds bunt

Spectrum 48k Gehäuse
von rot bis grau-marmoriert

28,99 €

Faceplates
von weiß bis orange

13,99 €

Tastaturmatten
von gelb bis leuchtend rosa

13,99 €

Die Gelegenheit:

Nebula Spectrum ULA Chip
Ersatzmodul

33,99 €

Mehr als 1000 verschiedene Spectrum-Artikel im Angebot

- umfangreiches Softwareangebot (auch Opus-Disk oder +3)
- neue Hardware (Divide, HxC SD Disk Emulator, Angry Invader Joystickinterface...)
- Restposten und Raritäten

Auch weiteres Zubehör für andere Sinclair Rechner und auch andere Retro-Computer

sintech DEUTSCHLAND sintech CZECH REPUBLIC sintech UNITED KINGDOM